

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



---

**PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS  
COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA  
EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314**

---

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN; ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORAS:**

- **Bach. BARRIOS NAVES KAROL MILAGROS**
- **Bach. MURGA MINAYA GISELL LISETH**

**ASESORA:**

**Dra. MARY JUANA ALARCÓN NEIRA**

**NUEVO CHIMBOTE**

**2021**

## HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

Quien suscribe en su calidad de asesora de las estudiantes Bachilleres BARRIOS NAVES KAROLMILAGROS – MURGA MINAYA GISELL LISETH, de la conformidad del caso al informe de tesis titulada:

PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314



---

Dra. Alarcón Neira Mary Juana

ASESORA

## HOJA DE CONFORMIDAD DE JURADO EVALUADOR

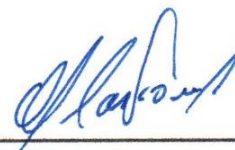
Terminado la sustentación de la tesis titulada PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°31 se considera APROBADO a las estudiantes bachilleres BARRIOS NAVES KAROL MILAGROS y MURGA MINAYA GISELL LISETH, dejando constancia el jurado evaluador integrado por:



---

Dra. Vallejo Martínez Miriam Vilma

PRESIDENTA



---

Dra. Alarcon Neira Mary Juana

SECRETARIA



---

Dra. Soto Zavaleta Annie Rosa

INTEGRANTE

**ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS**

Siendo las diecinueve horas del día cinco de julio del año dos mil veintiuno, se instaló en la plataforma del zoom institucional, el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N° 195-2021-UNS- CFEH, integrado por los docentes:

- Miriam Vallejo Martínez (Presidente)
- Mary Juana Alarcón Neira (Secretario)
- Annie Rosa Soto Zavaleta (Integrante); para dar inicio a la Sustentación y Evaluación de Tesis, titulada PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 314; cuyas autoras son las señoritas: KAROL MILAGROS BARRIOS NAVES, y GISELL LISETH MURGA MINAYA


Asimismo, tienen como Asesor a la docente: Mary Juana Alarcón Neira

Finalizada la sustentación, el(os) Tesistas respondió (eron) las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo de investigación, contenido y sustentación del mismo, y con las sugerencias pertinentes **DECLARA APROBADA**, en concordancia con el Artículo 39° y 40° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las veinte horas del mismo día, se dio por terminado dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 5 de julio del 2021.

  
.....  
**Dra Miriam Vilma Vallejo Martínez**  
**Presidente**

  
.....  
**Mary Juana Alarcón Neira**  
**Secretario**

  
.....  
**Annie Rosa Soto Zavaleta**  
**Integrante**



## **DEDICATORIA**

Dedicamos nuestra tesis con mucho cariño a nuestra querida Universidad Nacional del Santa por abrimos la puerta al mundo universitario y por habernos brindado una enseñanza de calidad, agradecemos a nuestras estimadas docentes y a nuestra asesora Mary Juana Alarcón Neyra, por su tiempo dedicado, por sus orientaciones durante el proceso de elaboración de nuestra tesis.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos en primer lugar a Dios por darnos la vida y la salud, por sus cuidados diarios y la sabiduría que nos brinda.

Agradecemos a nuestros padres por el apoyo constante, por los valores inculcados, por sus palabras de aliento que nos ha ayudado a crecer como personas.

Agradecemos a nuestra asesora Mary Juana Alarcón Neyra por su tiempo, por su dedicación y consejos brindados para la elaboración de nuestra tesis.

## INDICE

DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
INDICE.....	vii
RESUMEN .....	ix
ABSTRAC.....	x
<b>CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>xi</b>
1.1 Antecedentes .....	12
1.2 Formulación del problema .....	15
1.3 Objetivos .....	15
1.3.1. Objetivo general.....	15
1.3.2. Objetivos específicos.....	15
1.4 Formulación de Hipótesis.....	16
1.5 Justificación .....	16
1.6 Limitaciones del trabajo .....	17
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>18</b>
2.1 Inteligencia emocional .....	19
2.1.1 Teoría del desarrollo de la Inteligencia Emocional .....	20
2.1.2 Desarrollo de la inteligencia emocional en el niño .....	21
2.1.3 Características de un bajo grado de inteligencia emocional en los niños .....	22
2.2 Los juegos cooperativos .....	23
2.2.1 Componentes .....	24
2.2.2 Características del juego cooperativo .....	26
2.2.3 Clasificación del juego cooperativo.....	26
2.2.4 Ventajas del juego cooperativo.....	27
2.2.5 Actividades del juego cooperativo .....	28
2.3 Programa wamrakuna allikuy y su influencia en la inteligencia emocional.....	28
2.3.1 Fundamento teórico.....	30
<b>CAPÍTULO III: MATERIALES Y MÉTODOS.....</b>	<b>36</b>
3.1 Tipo de investigación.....	37
3.2 Diseño de investigación.....	37
3.3 Población y muestra .....	37
3.4 Operacionalización de las variables .....	38
3.5 Técnicas y Instrumentos.....	41
3.5.1 Técnicas:.....	41

3.5.2 Instrumento: .....	42
3.6 Validación y confiabilidad del instrumento.....	42
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>44</b>
4.1 Resultados .....	452
4.3 Discusión .....	53
<b>CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>56</b>
5.1 Conclusiones.....	57
5.2 Recomendaciones .....	58
<b>CAPÍTULO VI: BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS.....</b>	<b>59</b>
6.1 Bibliografía .....	60
<b>ANEXOS .....</b>	<b>64</b>
6.2 Matriz de consistencia lógica .....	65
6.3 Operalización de las variables .....	67
6.4 Instrumentos de recolección de datos.....	68
6.5 Programa analítico .....	77
6.6 Evidencias .....	137
6.7 Informe de opinión.....	157
6.8 Autorización y sesión de derecho de imagen.....	167
6.9 Constancia de ejecución.....	171

## RESUMEN

Esta tesis fue elaborada con la finalidad de dar a conocer que mediante los juegos cooperativos los niños pueden desarrollar su inteligencia emocional. El interés por este tema a investigar surge durante el desarrollo de nuestras prácticas profesionales, donde se pudo visualizar 25 niño de la edad de 4 años durante las actividades recreativas mostraron actitudes inadecuadas como la rabia, llanto y enojo, cuando pierden o no obtienen alguna recompensa. Frente a ello se propuso elaborar el programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en juegos cooperativos para incrementar el nivel de inteligencia emocional de los niños y de esta manera lograr una socialización con su pares; aprendan a ganar y perder en conjunto, fomentando la inclusión e integración de todos los participantes, potenciando la ayuda mutua, desarrollando la imaginación y creando alternativas de solución de forma cooperativa y no ganar de forma individual, permitiendo que se diviertan entre todos, creando un clima de confianza y compañerismo, aumentando el nivel de autoconfianza.

Luego de haber aplicado en el grupo experimental las 20 actividades del programa Wamrakuna Allikuy y realizado el procedimiento estadístico en los resultados se puede visualizar que el 92% de los 25 niños y niñas de 4 años de la I.E. 314 lograron desarrollar las 5 dimensiones de la inteligencia emocional como el autoconocimiento, autorregulación, automotivación, empatía y habilidades sociales. Por lo cual se considera que el programa ejecutado es de gran significancia.



## ABSTRAC

This thesis was developed in order to show that through cooperative games children can develop their emotional intelligence. Interest in this topic to be investigated arises during the development of our professional practices, where I can visualize 25 children of the age of 4 during recreational activities, they showed inappropriate attitudes such as rage, crying and anger, when they lose or do not obtain any reward . Faced with this, it was proposed to develop the WAMRAKUNA ALLIKUY program based on cooperative games to increase the level of emotional intelligence of children and thus achieve socialization with their peers; learn to win and lose together, promoting the inclusion and integration of all participants, enhancing mutual aid, developing imagination and creating alternative solutions cooperatively and not winning individually, allowing them to have fun together, creating a climate of trust and companionship, increasing the level of self-confidence.

After having applied the 20 activities of the Wamrakuna Allikuy program in the experimental group and carried out the statistical procedure on the results, it can be seen that 92% of the 25 4-year-old boys and girls of the I.E. 314 managed to develop the 5 dimensions of emotional intelligence such as self-knowledge, self-regulation, self-motivation, empathy and social skills. Therefore, it is considered that the program executed is of great significance.

# **CAPÍTULO I**

# **INTRODUCCIÓN**

## 1.1. ANTECEDENTES

### **Internacionalmente**

Tómala (2015) en su tesis que realizó sobre la investigación de *Los Juegos Cooperativos para- el desarrollo de valores en los niños y niñas de 3 a 4 años del Centro Infantil del Buen vivir (C.I.B.V) "Mis Pequeños Angelitos"; Parroquia Anconcito, Canton Salinas, Provincia de Santa Elena en Ecuador*, donde se percibió que durante el juego y los momentos de diversión no realizaban de manera placentera los niños, ya que solían comportarse de forma negativas en situaciones que no influía en la buena convivencia; para el estudio de esta investigación se buscó fundamentos teórico así como prácticos que puedan ayudar a fundamentar el tema a desarrollar y de la misma forma apoye el planteamiento de hipótesis y los instrumento de recolección de datos; mediante esta propuesta se logró mostrar que a través de los juegos los niños y niñas pueden aprender a convivir, a cooperar y de respetarse unos a otros.

Manchena (2015) realizó la siguiente indagación de *La inteligencia emocional y su relación con el desarrollo de la empatía en los niños de 4 a 5 años de edad del Centro de desarrollo infantil "Safari Kids", Ecuador*. Se consideró desarrollar la empatía ya que es una pieza esencial para el desarrollo emocional y social logrando así un resultado beneficioso y positivo para las relaciones personales y así puedan aprender a aceptar su entorno. Se obtuvo como resultado un 97 % en los niños la comprensión y el reconocimiento de los diferentes estados de ánimo.

Martínez (2016) en su tesis *El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial I, del centro educativo Muñequitos de chocolate Cantón Quito, Ecuador*, tuvo como problemática la falta de integración de los niños, para esta investigación se utilizó una tabulación estadística, mediante gráficos y tablas. Obteniendo como resultado que un 83% de los niños participaron de forma activa durante el desarrollo de las ollitas encantadas, logrando un 95% de confianza entre los niños consiguiendo que se desarrolle la relación interpersonal entre los niños de 4 años.

## **Nacionalmente**

Macedo (2015) en su propuesta de *la Inteligencia emocional y su relación con el nivel de logro del área de Personal Social de los niños y niñas de 5 años de la institución Educativa N°401 "Mi Carrusel" del Distrito de San Juan*, en la ciudad de Iquitos, donde surgió para poder constatar la conexión que existe en la Inteligencia Emocional y el Nivel de logro del área de Personal Social, el tipo de investigación que se utilizó fue cualitativa con un diseño correlacional y transversal, con un grupo general de 90 estudiantes y una muestra de 30 estudiantes de 5 años, usando el instrumento de la ficha de observación llevó a un resultado que en el 43% la mayoría de veces ha logrado tener un incremento de la inteligencia emocional en relación a la elevación del logro en el área de Personal Social y que en el 47% solo se da algunas veces y en un 10% no se da.

Torres (2015) en su tesis de investigación el *Programa "Giro Emocional", para desarrollar la inteligencia emocional en niños del nivel inicial, del centro poblado la Esperanza, en la ciudad de Huánuco*. Esta investigación buscó responder a la problemática que existe en la población donde la inteligencia emocional está siendo afectada por los problemas sociales que se manifiestan así como el maltrato familiar, la falta de autoestima, el descuido por la escuela, bajas notas, pandillaje así como problemas para resolver problemas; para lo cual se utilizó un diseño de investigación experimental y cuasi experimental, con dos aulas un aula de su grupo control y del grupo experimental, diferentes con pre y post test, dando como resultado que el grupo experimental en el post test logró un desarrollo de inteligencia emocional del 32% de los niños lo hace siempre, en un 41% a menudo, un 23% a veces y 4% nunca lo desarrolla.

Barrenechea (2017) realizó la investigación *Programa Juegos Cooperativos en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de 4 años de la I.E. N°157 Virgen del Carmen, en Ventanilla; en la ciudad de Lima*. Se quiere estudiar las habilidades sociales en todas sus dimensiones fundamentales, por ello se ha teniendo en cuenta la relación que hay en sus sentimientos, emociones y algunas formas de agresión que se puede visualizar, para poder controlar el estrés y de esa manera mejorar las habilidades para la planificación. Para eso se busca saber que como es que influyen los juegos cooperativos en base a las habilidades sociales en

los niños y niñas, por ello se utilizó el diseño cuasi experimental usando 2 aulas como grupo experimental, teniendo como resultado del post test un 85.71%, afirmando que si hay significancia del programa de los juegos cooperativos en las habilidades sociales, lo cual indica que el efecto del programa fue significativo en ambas aulas de acuerdo con la formulación de hipótesis nula que se planteó con la regla de  $P=0.05$  si es significativo.

### **Local**

Chávez (2016) realizó la investigación sobre *la aplicación de juegos Cooperativos bajo el enfoque significativo utilizando dinámicas y mimos para mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años de Educación Inicial de la I.E. Virgen de la Puerta en el distrito de Chimbote, Ancash*. Su problema fue que los juegos eran tomados como algo rutinario, donde cada niño hacia lo mejor que le parecía, no hay interés de cultivar las habilidades sociales a través de juegos cooperativos. Para el estudio de esta investigación se empleó el método de estudio descriptivo-explicativo, con el diseño pre experimental. Su resultado obtenido referente a evaluar con respecto a su variable independiente a través de un pre test reflejó que el 61% de los estudiantes de 3 años tienen un bajo logro en las capacidades de empatía, asertividad y atención.

Torres (2016) realizó la aplicación del *programa caritas felices basados en las técnicas de gráfico plásticas para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la I.E. N°89506 Eduardo Ferrick Ring, Coishco*. Teniendo como problemática que los niños y niñas viven en desorganización familiar, ocasionando problemas psicológicos o por falta de cariño por parte de los padres y familiares, presentando estados de ánimos inestables(bipolaridad) durante cualquier situación que se le presente, por ejemplo cuando tienen actitudes agresivas con sus compañeros. Para el estudio de la investigación se utilizó el método cuasi experimental, donde tuvo como resultados favorable al 100 % de la significatividad del programa basado en las técnicas gráfico plásticas para mejorar la inteligencia de sus emociones de los niños del nivel inicial.

Quintana (2016) realizó la *aplicación de un programa de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la*



*Intitución Educativa N° 1563 Cristo Rey Amigo de los niños, Nuevo Chimbote.*

Esta investigación tiene como problemática las conductas negativas que presentan los niños, como el no compartir, no respetan el derecho de los demás, la agresividad y menospreciar a sus compañeros, ya que el proceso de socialización donde prevalece el desarrollo de la inteligencia emocional falta ser promovida y guiada significativamente. Se utilizó como diseño de investigación cuasi experimental, teniendo como resultado obtenido que la ejecución del programa de juegos tradicionales influye de manera positiva en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas alcanzando un 95% de significancia.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influye el programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en juegos cooperativos en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N.º 314?

## **1.3. OBJETIVOS**

### **1.3.1. Objetivo general**

- Demostrar que el Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos permitirá el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Identificar el nivel de autoconocimiento de sus emociones de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos.
- Identificar el nivel de autorregulación de sus emociones de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos.
- Identificar el nivel de automotivación de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos.
- Identificar el nivel de empatía de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos.

- Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos.
- Comparar el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de aplicar el programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos del grupo control y experimental.

#### **1.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS**

**Ha:** La aplicación del programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en juegos cooperativos permite desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314.

**Ho:** Al no aplicar el programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en juegos cooperativos no permitirá desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314.

#### **1.5. JUSTIFICACIÓN**

Para los niños de 4 años es de vital importancia en su vida diaria y en la sociedad que aprendan a desarrollar su inteligencia emocional a través de los juegos cooperativos para mejorar su comportamiento, habilidades sociales, pero hoy en día hemos observado que dentro de las Instituciones educativas no se les da la importancia necesaria, ya que durante nuestra última práctica profesional en la I.E. N°314- Chimbote, se observó que los niños y niñas de 4 años durante las actividades lúdicas y recreativas, mostraron actitudes negativas como el llanto, enojo y rabia cuando perdían o no obtenían una recompensa; por lo tanto se buscó desarrollar la inteligencia emocional con la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy que consta de actividades que ayudaran a mejorar su autoconocimiento y autocontrol de sus emociones.

El programa Wamrakuna Allikuy tuvo como objetivo principal permitir el desarrollo de la inteligencia emocional a través de la aplicación de los juegos cooperativos.

Pero si unimos los juegos cooperativos con el desarrollo de la inteligencia emocional, les va a permitir expresar un adecuado autoconocimiento, autorregulación, automotivación, empatía y habilidades sociales produciendo diversos efectos favorables en el niño, así como lo afirma el psicólogo y escritor

Goleman (1995) *“La inteligencia emocional es la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones.”*

Con el desarrollo de la inteligencia emocional buscamos la disminución de la frustración, comportamiento de riesgo, estrés, aumento de tolerancia, aprender a ser resiliente y obtener resultados positivos en los niños logrando reconocer, regular y controlar sus emociones, alcanzando la integración, inclusión, confianza y mejorando la relación entre sus compañeros de aula durante las actividades académicas y lúdicas, también contribuirá favorablemente en el ámbito familiar y la cooperación con su entorno.

Así mismo consideramos de gran importancia que en las Instituciones Educativas del nivel inicial y en el hogar se pueda enseñar a desarrollar la inteligencia emocional desde temprana edad, ya que ello ayudara a que el niño aprenda a pensar antes de actuar, a controlar su ira y enojo, a identificar sus emociones cuando se sienta triste o alegre.

De esta manera lograremos en el niño sentimientos de felicidad para saber adaptarse a diferentes situaciones que ira atravesando a lo largo de su vida.

## **1.6. LIMITACIONES DEL TRABAJO**

Durante la ejecución de nuestro programa se tuvo como limitación el cambio de ambiente ya que se trasladaron a otra I.E. que contaba con dos patios disponibles, en la cual una de ellas requería de mayor atención por el riesgo de las escaleras, generando en los niños mayor distracción e inseguridad, esto se superó coordinando con la directora para que la ejecución del programa sea en el patio principal donde existe menor riesgo para los niños.

También se tuvo como limitación el cambio de clima ya que el patio no contaba con toldos de protección para los rayos solares, esto se superó cambiando el horario y el ambiente, ejecutando algunas actividades dentro del aula.

# **CAPÍTULO II**

## **MARCO TEÓRICO**

## 2.1. INTELIGENCIA EMOCIONAL

Según Piaget (2001), la inteligencia es un término que denota diversas maneras de organización de la estructura cognitiva, usados para adecuarse a diversos ambientes físicos y sociales.

Goleman(1995) en su libro Inteligencia Emocional, define “*la emoción es como una agitación o perturbación de la mente, pasión o cualquier estado mental*” (pág. 242), Denzin (2009) define la emoción como una práctica que involucra el movimiento corporal en situaciones reales donde la persona es consciente de los movimientos que realiza en el transcurso de sus vivencias diarias; involucrando a las personas que le rodean en una existencia con nuevos acontecimientos innovadores. Es decir, una la realidad de un mundo constituido por la experiencia emocional.

Es la capacidad de adquisición de toda persona para autorregular sus estados de ánimos que se manifiestan a través de las emociones desde los primeros meses de vida y esto se va ir desarrollando de a pocos a lo largo de nuestra vida, cada persona tiene una forma distinta de lograr esta autorregulación emocional hay algunos que lo consiguen rápidamente y hay otros en que se les hace más difícil. Por ello se considera fundamental la perseverancia y aceptar la ayuda de los demás. Pero cuando lo logren, permitirá conocer sus emociones propias y de las demás de manera que este pueda controlarlas.

La regulación de emociones forma parte de la Inteligencia Emocional, donde está relacionada a diversas habilidades en las cuales se puede percibir, acceder y conocer emociones. De la misma manera lo afirma Goleman (1996) que la autorregulación emocional es la habilidad que posee cada individuo para dirigir sus propias emociones, por ellos es que considera que la habilidad de poder autorregular las emociones va a influir a lo largo de su vida así como desenvolverse de manera empática, dominando sus impulsos, logrando resolver problemas cotidianos, controlando su ira, reconociendo virtudes y defectos entre las personas, siendo comunicativo de manera interpersonal y poder afrontar de situaciones que se genere frustración.

Grolnick (1999) nos menciona que “el análisis desarrollado sobre la autorregulación emocional, indica que son diversos investigadores que se han direccionado en la etapa infantil porque el comportamiento como el contexto



social no están ligas como se suscitaba anteriormente. En los primeros años la autorregulación emocional fue vista como una forma de cambio donde la regulación externa es decir estaba guiada primordialmente por sus familiares o por el contexto donde se encontraba; en cambio en la regulación interna, se da de manera independiente y autónoma; es allí donde el niño empieza a interiorizar y asumirlo como una herramienta de control. El cambio que se dé será de gran importancia y significativo ya que se dará de manera innata en el individuo permitiéndole poder convertirse en un ser autónomo de acuerdo al ambiente donde se encuentre.”

### **2.1.1. Teoría del desarrollo de la Inteligencia Emocional**

Es la capacidad o habilidad que tiene la persona para controlar sus impulsos, reconocer sus errores, saben pedir y aceptar consejos, ayudándolo a resolver conflictos de manera armoniosa, tranquila, permitiéndonos progresar cada día y generando bienestar en uno mismo.

Se piensa que las personas son capaces de poseer una brillante inteligencia, teniendo un futuro exitoso a lo largo de su vida, probablemente pueda que sea verdad en algunos casos y en otros no sea así, ya que hay estudiantes que poseen diplomas y grados, pero no consiguen tener éxito deseado, por el otro lado se ve estudiantes que no son tan buenos, no alcanzaron buenas calificaciones ni primeros puestos, pero logran obtener cargos importantes. Y todos se preguntarán ¿a qué se debe esto? La respuesta está en que ellos llegaron a tener una adecuada inteligencia emocional.

La inteligencia emocional se aprende y se desarrolla, aunque existe una carga genética heredada de los padres en cuanto al tipo de carácter, este puede modificarse.

Según Goleman (1996) existe 5 dimensiones de la Inteligencia Emocional es que están interaccionadas entre ellos y hacia un desarrollo personal exitoso:

- **Autoconocimiento**, es llamado también autoconciencia emocional que es el saber reconocer nuestras emociones es decir cuando sentimos debilidad, tenemos algunas necesidades o algún impulso, al no lograr desarrollar el autoconocimiento afectará al estado de ánimo evitando que se incremente la confianza en sí mismo, una autoevaluación realista y un sentido del humor autocrítico.

- **Autorregulación**, es saber controlar nuestras emociones en un determinado momento. Es decir, saber actuar cautelosamente ante una situación de conflicto o un momento puntual y manejar nuestros impulsos emocionales. En los niños de 4 años esto es un poco complicado ya que les cuesta mucho controlar sus emociones se frustrarán con frecuencia, no son capaces de aplazar las recompensas, ni esconder su enfado.
- **Automotivación**, es la capacidad que tiene el individuo para dirigir sus emociones para llegar a una meta logrando así poder controlar sus problemas. Es motivarse para conseguir los objetivos con una mentalidad positiva y emprendedora logrando una superación personal.
- **Empatía**, es poder reconocer el sentimiento o emoción de otras personas por sus gestos o expresiones, esto va generar que se logren buenas relaciones con su entorno, logrando vínculos más fuertes con las personas.
- **Habilidades sociales**, es la habilidad interpersonal que tiene una persona para el desarrollo personal y profesional. Permitiéndole ser comunicativo de manera asertiva, tener la habilidad para resolver problemas, negociar desacuerdos, ser más participativo, cooperativo, solidario y ser democrático con los demás.

Así como lo afirma Goleman, la inteligencia emocional representa un 80% del éxito en la vida. Es importante trabajar en las aulas las cinco dimensiones, ya que en los primeros años de vida es donde se podrá evitar que el estrés pueda dañar los centros de aprendizaje de su cerebro ya que es probable que se genere la falta de atención, inseguridad, tristeza y depresión. Logrando que sean competentes y más felices.

### 2.1.2. Desarrollo de la inteligencia emocional en el niño

Según DEL BARRIO (2005) asegura que la inteligencia emocional en los niños se ira dando progresivamente de acuerdo a su edad, a los 2 años o antes es un poco complicado que ellos mismos reconozcan sus propias emociones, siendo conscientes de ello, pero no quiere decir que no se deba fortalecer o desarrollar el reconocimiento de las emociones; a los 3- 4 años, las cosas se facilitan mucho, aún más para los de 4- 6 años en adelante. Si se trabaja sobre las emociones

desde que son muy pequeños, los resultados serán favorables a la edad de 3 años en adelante.

El desarrollo humano constituye un estupendo proceso en el que el sujeto va ir construyendo poco a poco su inteligencia y su estructura psicológica como su conocimiento del mundo y de los demás. Este largo proceso empieza desde el nacimiento y se completa al llegar a la edad adulta y posteriormente siga adquiriendo nuevos conocimientos.

Los niños de 4 años muestran un desequilibrio emocional, llora, se ríe, se enoja sin motivo alguno, y eso origina que vuelva a repetir los berrinches que realizaba a los dos años. Actualmente se puede observar en las aulas durante la ejecución de las actividades, ya que los niños presentan una inestabilidad para controlar sus emociones frente a problemas u obstáculos que se le presentan en su vida diaria.

### **2.1.3. Características de un bajo grado de inteligencia emocional en los niños**

A través de las diversas investigaciones realizadas sobre de la inteligencia emocional se pudo comprobar que cuando no se desarrolla de manera adecuada los diversos factores se van a ver reflejados en su vida diaria de una manera inapropiada generándose que los niños puedan presentar los siguientes comportamientos:

- Agresividad
- Impaciencia.
- Berrinches
- No acepta sus errores.
- Falta de autonomía.
- Quiere imponer su voluntad.
- Falta de habilidades comunicativas.
- Falta de relación interpersonal.
- Miente con frecuencia.
- Toma las cosas de los demás sin su respectivo permiso.
- Reprime sus emociones ante algunas situaciones.

## 2.2. LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Tiene el objetivo de alcanzar un sentimiento de victoria donde todos los participantes de un grupo se puedan involucrar, creando un clima de confianza, desarrollando habilidades sociales para divertirse y donde todos estén dispuestos a participar usando diversas estrategias para conseguir un solo fin donde ningún integrante pierda, sino que todos logren ganar.

Oliveras (1998), considera que los Juegos Cooperativos son alternativas que buscan promover una conducta de concientizar a la solidaridad, comunicación y cooperación. Favoreciendo la relación interpersonal y la aproximación a su entorno natural. Lo que quiere pretende es que todos se involucren de manera activa, resaltando siempre los objetivos colectivos en las metas individuales. Los participantes juegan en conjunto sin que se propicien situaciones de competencia o rivalidad; alcanzando lograr los retos propuestos y no para vencer a los otros participantes.

El juego educativo se desarrolla de forma innata en el ser humano, generando que se involucren todos los participantes y ninguno quede fuera del juego, indistintamente de las particularidad, limitaciones, experiencias previas o destrezas personales que tenga uno de los participantes; el juego debe de generar un ambiente agradable que este dirigido a cumplir las metas colectivas y no hacia metas que se tiene de forma individual; los juegos son un medio que facilita el proceso de aprendizaje en los niños y los adultos ya que tiene peculiaridades de conexión con los trabajos en equipo y el crecimiento del ser humano. Los juegos que no proponen de que se "gane" o se "pierda" sino que se profundice un nuevo aprendizaje, y que todos los participantes logren alcanzar un objetivo común; comprobando que todos participantes jueguen juntos, a pesar de que haya la presión por lograr la meta propuesta; cuando no hay presión por ganar o perder, generando mayor disposición en los participantes. De esta manera, el punto de vista desde la educación, se centra en el interés del proceso y no en el resultado. el elemento se concentra en el interés y en el proceso de enseñanza, permitiendo observar algunos momentos que serán dados en forma individual y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.

Lo que se debe de buscarse en el juego es que todos los participantes puedan integrarse y no haya perdedores. A través de los juegos cooperativos lo que pretende alcanzar es erradicar la exclusión por ser débil, lento, menos

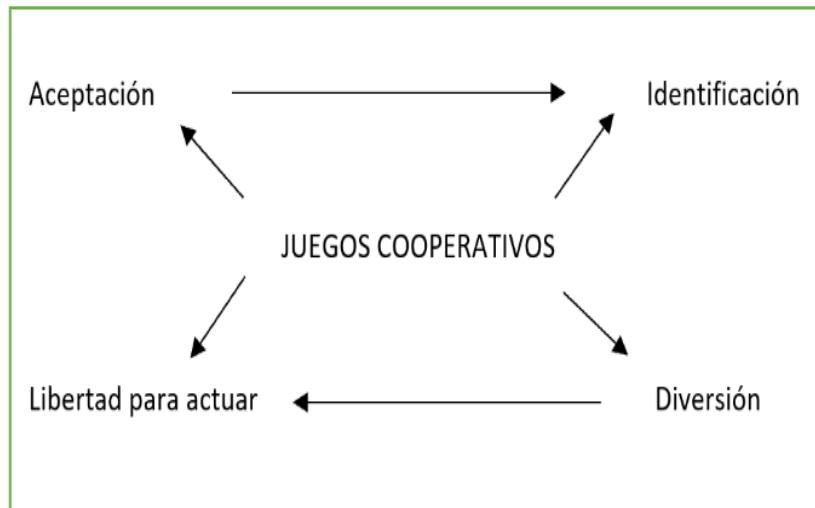
inteligente, menos astucia durante los diversos juegos. Porque una eliminación propicia en los demás el rechazo, desprecio por la persona perdedora y lo que se quiere lograr es incluir y evitar la exclusión.

Orlick (1986) señala que el juego puede estimular el desarrollo de ciertas competencias y posturas que puedan contribuir al desarrollo de capacidades y habilidades necesarias para poder contribuir a la resolución de problemas. La solución para esto es realizarlo en equipo, junto a los demás, desarrollar la empatía para generar la sensibilidad para reconocer como se siente la otra persona, sus miedos, lo que le preocupa, lo que necesita. Todo ello va a ayudar a mejorar la convivencia con las personas de su entorno respetando y aceptando los con sus virtudes y defectos, logrando que se puedan expresar en confianza sus emociones, sentimientos, experiencias, sus problemas, etc. Se sugiere que para lograr el objetivo teniendo como obstáculo algo externo, se requiere el apoyo de todos los participantes del juego, no tan solo de los que se cree que son los mejores, los más hábiles o fuertes, ya que todos son capaces de aportar de ideas para cumplir el propósito.

Cuando hablamos de cooperación estamos enlazándolo con la comunicación; es decir el trato y mutua correspondencia entre dos o más personas; la cohesión, la confianza, la autoestima, valoración de uno mismo y el desenvolvimiento de sus habilidades para una interrelación social positiva. En este sentido contribuir es una manera de apoyar para resolver obstáculos y problemas; si se tiene presente los valores como la solidaridad y la cooperación durante los juegos se podrá probar que cada uno de nosotros podemos proponer colectivamente podemos resolver de forma creativa los problemas que se susciten a lo largo de nuestras vidas. Por ello, al mencionar el término de cooperación en los juegos, se quiere dar a conocer que se puede ser protagonistas en otros procesos de cambio que permitan mejorar la calidad de la vida. (2003)

### **2.2.1. Componentes**

Soto (1990), menciona que existe cuatro componentes esenciales para que un juego cooperativo tenga éxito; tales componentes, según como se muestra el diseño, son: la aceptación, libertad para actuar, identificación y diversión.



### **Aceptación**

La finalidad es que todos puedan partir de la actividad con el objetivo de alcanzar una meta en común, dejando de lado las competencias, malos entendidos y resentimiento, evitando así emociones negativas siendo reemplazadas por sentimientos agradables y positivas. El juego cooperativo busca de los niños puedan tener un papel importante a partir del momento en que se integran eligen participar en el juego.

Los integrantes pueden sentirse en confianza consigo mismo y con los demás durante el juego, logrando de esta manera una sensación de tranquilidad, lo cual ayudara a que su autoestima aumente

### **Identificación**

Durante los juegos de grupo el objetivo es alcanzar una meta en común, logrando que los participantes puedan aportar durante las actividades y se generen sentimientos de integración grupal y lazos de amistad, aprendiendo a respetar las acciones de se dan durante la actividad entre ellos, y el compromiso social de los mismos.

### **Diversión**

La participar en los juegos cooperativos ayuda a promover que los niños se integren, de modo a que se puedan ayudar uno al otro y con meta principal durante juego es que disfruten de ese momento. En el juego cooperativo el componente principal es la diversión, porque es un momento donde el niño es

libre; es decir que puede expresarse sin temores ni miedos a perder o ser rechazados por sus compañeros y tampoco existe la necesidad de competir, sino que al contrario se dé un momento donde pueda compartir y cooperar para tener nuevas experiencias enriquecedoras.

### **Libertad para actuar**

Una característica importante de los juegos cooperativos es que no tiene reglas establecidas que sean rígidas, es decir las reglas que se dan en un primer momento pueden variar si es que los participantes así lo quieren, ya que los niños son personas libres de opinar y establecer nuevas reglas para el juego para de esa manera puedan crear nuevos juegos mucho más divertidos

#### **2.2.2. Características del juego cooperativo**

Terry (2005) considera como un aspecto importante a la libertad para lograr un desarrollo del juego cooperativo adecuado donde el niño pueda ser:

- **Libre de competir:** donde su objetivo es que todos los participantes logrando una meta en común. Jueguen y se diviertan de manera libre de forma que no exista competencia con sus compañeros por querer ganar.
- **Libre de crear:** los miembros del equipo son libres de expresar sus opiniones e ideas que tengan para aportar al desarrollo del juego, ya que en la mayoría de los casos las reglas de los juegos cooperativos son flexibles.
- **Libre de eliminación:** tiene como objetivo incluir a todos sus miembros y no excluirlos.
- **Libre de elección:** busca desarrollar la autonomía en los niños de forma espontánea.
- **Libres de agresión:** se busca eliminar las acciones negativas como la agresión, la violencia entre compañeros.

#### **2.2.3. Clasificación del juego cooperativo**

Beyoda (1995) clasifica a los juegos cooperativos de acuerdo a sus objetivos:

- **Juegos de presentación:** son mecanismos que se dan forma lúdica permitiendo tener un acercamiento con las personas que no conoce. Estos

juegos son utilizados para conocer a un nuevo grupo de niños generando un clima de confianza. Como, por ejemplo: Hola, agrupación por números

- **Juegos de distensión:** sirven para liberar el estrés en los niños, donde se diviertan y rompan la monotonía, por ejemplo: Globo arriba, orden en las sillas, pelotas a volar y buscando a mi pareja.
- **Juegos energizantes:** son actividades que se realizan de forma activa donde los niños se divierten y liberan toda la energía para sentirse mejor. por ejemplo: la batidora, pilla pilla, la piedra, prendas revueltas y las pepitas de oro.
- **Juegos de confianza:** son juegos que ayudan a impulsar la confianza en sí mismo y entre compañeros. Como, por ejemplo: lago encantado y la isla.
- **Juego de contacto:** tienen como objetivo fomentar el afecto, la confianza y la colaboración por medio del contacto físico. Por ejemplo: sillas musicales, figuras humanas, espalda con espalda, enredados, la carretilla y la cadena.
- **Juegos de estima:** son dinámicas que promueven el desarrollo de los afectos de forma positiva hacia otras personas. Como, por ejemplo: la granja.
- **Juegos de autoestima:** su objetivo principal es que cada individuo sea capaz de reconocer las cualidades positivas que posee y así pueda encontrar un gusto en sí mismo. Como, por ejemplo: cara o cruz.

#### 2.2.4. Ventajas del juego cooperativo

- Permite la integración de un equipo.
- Orienta la conexión entre la responsabilidad y apoyo hacia los miembros del grupo.
- Respeto a sus compañeros durante el juego.
- Aumenta la comunicación entre los integrantes del grupo.
- Ayuda al desarrollo motor del niño.
- Facilita un aprendizaje en el desarrollo integral del niño.
- Disminuye los sentimientos negativos y aumenta los sentimientos positivos.
- Desarrolla la autoestima y la empatía.
- Disminuye la timidez



### 2.2.5. Actividades del juego cooperativo

En el desarrollo de las actividades del juego cooperativo se tienen que tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Desarrollo cognitivo
- Desarrollo afectivo y de la personalidad
- Desarrollo ético y moral
- Desarrollo físico y motriz
- El juego

Estos aspectos se tuvieron en cuenta según las características propias de la edad del niño, por ello se desarrolló las siguientes actividades: Damos un paseo por el lago encantado, Sillas musicales, Globo arriba, La Isla, Pilla pilla por pareja, Orden en las sillas, Figuras, Enredados, La Batidora, Buscando a mi pareja, Agrupaciones por números, Espada contra espada, La ronda comunitaria, Juego de la granja, La cadena, Prendas revueltas, ¡Hola!, Pelotas a volar, La piedra y las pepitas de oro, Cara y cruz.

### 2.3. PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY Y SU INFLUENCIA EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

El programa Wamrakuna Allikuy (niños felices) permitió que los juegos cooperativos sean utilizados como un medio para fomentar el desarrollo de la inteligencia emocional de una forma lúdica en compañía y en colaboración con todos los miembros del grupo teniendo como meta en común divertirse, generar un clima de confianza, habilidades sociales y lazos de amistad.

La estructura del programa está conformada por 3 partes esenciales; el inicio, proceso y el cierre.

- **Inicio:** se trabajó con los niños y niñas del grupo experimental, denominado pequeños constructores de 4 años de la I.E. N.º 314. Teniendo como primer aspecto la motivación donde se invitó a los niños a formar una asamblea en la cual se utilizó diversas estrategias como canciones, dinámicas, cuentos y adivinanzas. También se recordaron las normas y acuerdos para jugar en equipo.

- **Proceso:** el desarrollo del programa Wamrakuna Allikuy logro mejorar en los niños la inteligencia emocional de forma espontánea durante los juegos en equipo. Para ello fue necesario mostrar los materiales que se iban a utilizar en los diversos juegos, luego se les mencionaba el nombre y propósito de la actividad y seguidamente se daban las indicaciones para la ejecución del juego.
- **Cierre:** se observaron los resultados obtenidos de cada juego ejecutado, visualizando si el propósito planteado se cumplió o no para ello fue necesario utilizar el dialogo a través de preguntas.

Con el programa WAMRAKUNA ALLIKUY se logró que los niños y niñas conozcan sus estados de ánimos y sepan autorregularlos en cualquier situación en la que se encuentren, generando en ellos proceso de reflexión, interacción, distensión, comunicación con sus demás compañeros.

Lo primordial de haber aplicado el programa fue que los niños de 4 años logren un adecuado autocontrol, autoconocimiento, empatía, automotivación y puedan desarrollar sus habilidades sociales con la ayuda de los juegos cooperativos que fueron realizados a través de actividades durante los espacios libres en la Institución Educativa. Para ello se utilizaron diversos materiales educativos como el paracaídas, cestos, cajas temáticas, entre otros; para facilitar el desarrollo de las actividades a ejecutarse. El rol de la maestra fue fundamental para lograr los objetivos propuestos del programa por ello la maestra motivo e incentivo la participación activa de todo el equipo, brindo un clima de confianza, fomento la integración de todos los niños, facilito el espacio y los materiales adecuados para las actividades, siendo mediadora permitiendo que los niños respeten los acuerdos establecidos por ellos mismo.

Las actividades fueron realizados de forma diaria después del recreo, el tiempo de duración de las actividades fueron aproximadamente de 50 minutos, donde se tuvo en cuenta los diversos ítems propuestos para las 2 variables, también se tuvo en cuenta las características de los niños de 4 años, empezando por su psicomotricidad, ellos presentan un mejor control muscular, tienen mayor coordinación óculo manual y óculo podal, respecto al lenguaje, utilizan palabras

de uso frecuente para expresar sus intereses y necesidades, combinan sus acciones con palabras, están en un proceso de aprender a esperar turnos y a compartir, aceptan reglas, entre otros.

### **2.3.1. Fundamento teórico**

#### **2.3.1.1. Fundamento psicológico**

- **Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:**

Según Groos (1902) quien fue psicólogo y filósofo; nos dice que el juego es un mediador que sirve como una herramienta de indagación psicológica, ya que es un elemento muy importante que ayuda a comprobar que el juego es un medio que ayuda a ver el progreso de su inteligencia y su razonamiento. Está basada en los estudios de Darwin que indica que el juego ayuda como una meta para lograr una adaptación a las diversas condiciones que son cambiantes según su contexto. Por ello el juego es un medio que sirve para un facilitar nuevas experiencias que a lo largo de su vida le ayudaran a poder desenvolverse con mayor facilidad.

Cuando nos referimos al juego, estamos haciendo referencia a un pre ejercicio de funciones que es sumamente importante y primordial para su futuro, ya que va a proporcionar un progreso en sus habilidades, competencias y capacidades que van a enseñar a los niño que pueden desenvolverse en las distintas ocupaciones que deberá cumplir cuando sea adulto. En esta investigación sobre la anticipación funcional se percibe al juego como un medio de entretenimiento que ayudara a preparar a la niñez para que puedan alcanzar al mismo tiempo puedan cumplir sus metas, y que, en su opinión, "esta sirva precisamente para jugar y de preparación para la vida".

Este teórico, estableció lo siguiente: "*el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo*". Además, este autor, sugiere la teoría de la función simbólica. Para él, el pre ejercicio será emblema que se pueda proponer; que el perro cuando agarre a otro, activará su instinto provocando en él una respuesta. A partir de

esta hipótesis se puede decir que hay una imaginación simbólica porque el contenido de los símbolos es inalcanzable en el ser humano (ya que imita a los padres cuando cuida a un bebe, y lo representa con sus muñecas).

Como conclusión, Groos (1902) afirma que el juego es biológico e innato en el niño, pues lo prepara para el desarrollo de sus actividades en su fase adulta, ya que lo que realizo en su infancia con su muñeca, lo realizara con un bebe cuando sea adulto.

Buytendijk (1935) comprende que el juego es una característica fundamental en el comportamiento del infante. Al niño le gusta jugar porque es algo innato en él, siendo impulsado por su propia naturaleza a jugar. Lo contrario a Gross, quien opina que a través del juego se expresa la importancia de la infancia, Buytendijk asegura que la infancia es la que explica la aparición del juego teniendo por características rasgos distintivos (propios de la inmadurez infantil) haciendo posible las actividades del juego. Teniendo los siguientes rasgos:

- La ambigüedad de los movimientos: no se conoce una finalidad oportuna en los movimientos que realizan los niños.
- La impulsividad de los movimientos: la curiosidad por realizar movimientos, en los niños, ocasiona que puedan estar tranquilos.
- La emotividad: es la habilidad que presentan los niños para distraerse y dejarse llevar por lo que acontece en su exterior.
- La timidez y la rapidez para avergonzarse. Buytendijk propone la existencia de tres impulsos, que son observados en el juego expresando la manera de ser del infante:
- El impulso de libertad, siendo una manera de manifestar y lograr la autonomía personal.
- El anhelo de relacionarse con el contexto y de semejarse con los demás.
- La inclinación a la repetición, se observa cuando el niño desea jugar una y otra vez el mismo juego.

### **2.3.1.2. Fundamento Pedagógico**

Según Salovey (1997) define la inteligencia emocional como la habilidad de percibir de forma exacta y valorar, comprender y expresar emociones; es la

habilidad para acceder o generar sentimientos, la habilidad para comprender la emoción, el conocimiento emocional y también las habilidades para regular las emociones con el objetivo de promover el crecimiento moral e intelectual.

En palabras de Goleman (1996) “en cada uno de nosotros se solapan dos mentes distintas: una que piensa y otra que siente”. Se podría considerar a estos tipos de mente que son aproximadamente independientes, con circuitos cerebrales diferentes pero que a su vez se relacionan.

Por lo tanto, la inteligencia emocional es un conjunto de capacidades y habilidades que nos permite poder tomar las riendas apropiadas de nuestros impulsos emocionales, poder comprender nuestros sentimientos más profundos y de las personas que nos rodean, y a controlar adecuadamente nuestras relaciones con nuestros semejantes.

Huizinga (1943) define a el juego como “una acción o actividad voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites fijados en el espacio y el tiempo, que atiende a reglas libremente aceptadas, pero completamente imperiosas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que es la vida corriente.”

“La aplicación de los juegos cooperativos genera aportes positivos en el desarrollo individual de la persona y a las relaciones socio afectivas y de cooperación con su entorno, lo que evidencia el carácter pedagógico centrado en autorregular sus emociones”.

Así lo expresa Garaigordobil (1990) donde nos dice que los juegos cooperativos son “aquellos juegos en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos y reglas, que todos participen y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías”. También dice “que las actitudes de colaboración llevan asociadas el desarrollo del auto concepto, de la empatía, el aprecio hacia uno mismo y hacia los demás, de la comunicación, las relaciones sociales, además aumenta ... la alegría, ya que desaparece el miedo al fracaso y a ser rechazado por los demás”.

✓ **Teoría Piagetiana:**

Piaget (1956) el juego está relacionado en el desarrollo de la inteligencia del niño, ya que va a representar la relación simbólica o reproductiva del suceso de su vida según las etapas progresivas de la persona. Las áreas de sensorio motrices, razonamiento o simbólicas, son importantes para el desarrollo del individuo, ya que es considerado un requisito en el origen del juego y su evolución.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Principalmente esta direccionado en el aspecto cognitivo, dejando de lado las motivaciones y sentir del niño. Se tiene a la inteligencia y la lógica como lo principal de la teoría, acogiendo diversas maneras en que las personas se puedan desenvolver. Muestra a la teoría del desarrollo por periodos. Donde cada periodo propone coherencia teniendo solidaridad por los desempeños cognitivos, establecidos a los niveles de desarrollo. Así mismo involucra una interrupción, dándose las etapas de manera paulatina y progresivamente muy distinta a las demás, ya que cada etapa tiene un tiempo determinado distinto al otro y se puede levantar e implementar componentes anteriores a la etapa actual.

Según Piaget el desarrollo cognitivo lo divide en cuatro etapas: la primera es la etapa sensomotriz (se da de 0 meses hasta los 2 años), la segunda es la etapa preoperativa (que es desde los 2 años hasta los 6 años), la tercera es la etapa operativa o concreta (que es desde los 6 años hasta los 11 años) y la cuarta etapa es la del pensamiento operativo formal (que es desde la edad de 12 años hacia adelante).

La etapa sensomotriz tiene como característica principal, que el infante va tener la habilidad de poder manifestar y entender al mundo que lo rodea, por lo tanto, su pensamiento, es limitado. Por consiguiente, el niño va aprendiendo de su entorno de acuerdo actividades, a su experiencia y su indagación de forma constante. Los niños van aprendiendo de manera progresiva y cada uno tiene una forma distinta de aprender.

En la segunda etapa que es la preoperativa, es donde el niño va a representar a su entorno como el desea y como lo observa (es decir lo va representar a través de los juegos, mediante dibujos, lenguaje e imágenes) serán realizadas realmente.

La tercera etapa operativa o concreta, es el niño tiene la capacidad de apropiarse de una cantidad limitada de procesos lógicos, es decir que cuando se le brinde diversos materiales él tenga la capacidad de utilizarlo, ordenarlo y clasificarlo, por consiguiente. Es cuando individuo logra la comprensión de lo que experimento con objetos y sucesos reales. Por ello se considera que, desde los doce años, el individuo es capaz de tener un pensamiento operativo formal y que desde ese instante pueda tener un pensamiento razonable y de manera coherente, donde puedo formular y comprobar diferentes ideas abstractas.

Por otra parte, Piaget considera el desarrollo como intercomunicación entre la madurez física (es decir el orden de los cambios anatómicos y fisiológicos) y las vivencias. Y es que por medio de las experiencias los niños llegan a tener nuevos conocimientos que se logran asimilar y comprender. Por ello es que la noción de constructivismo y el modelo va relacionado con la pedagogía constructivista y el curriculum.

Por consiguiente, el curriculum va iniciarse de acuerdo a los intereses que el niño va teniendo y de acuerdo a ellos van a ir surgiendo los nuevos conocimientos, las nuevas destrezas y nuevas experiencias previas. Según esta teoría la acción y apoyo a la resolución de problemas va a direccionarse al centro del aprendizaje y el desarrollo. Por medio de la acción, los nuevos conocimientos van a ayudar a que puedan dominar lo que suceda a su alrededor.

Según Thomas Scheff en su observación de la emoción en la sociología, intenta retomar el vínculo social y las emociones. Este autor realiza una Teoría sociológica de la vergüenza, que tiene como consecuencia unos vínculos sociales. Los designa como: “vínculos seguros”, donde las personas tienen con los demás una apropiada “distancia social”; los “vínculos inseguros”, en los que el individuo está muy cerca. Asegura que el orgullo y la vergüenza son las emociones básicas del ser humano, que indica el “estado del vínculo social”. Menciona que los seres humanos sienten orgullo cuando sus relaciones con su entorno son seguras. Y el sentimiento de vergüenza será demostrado ante los demás cuando sienta inseguridad.

- **Teoría Vygotskyana:**

Vygotsky (1924) afirma que el juego se muestra de forma innata en las personas de manera que va a favorecer al contacto social entre sus pares. La esencia y el origen de los juegos surgen como una manifestación de tipo social, donde el juego es presentado como algo natural que va más allá de un impulso o una intuición interna de cada persona.

Por otra parte, el autor nos dice que existen dos líneas de modificación que se da en el desarrollo de la persona y que está ligada a la biología (preservación y reproducción de tipo o género), y al modo sociocultural (de manera que se va incluir a la organización cultural y a la sociedad).

Por último, Vygotsky propone al juego como una actividad de socialización, involucrando la cooperación entre los niños, logrando alcanzar roles o papeles que son adicionales en el niño. Así mismo el autor hace énfasis primordialmente al juego simbólico donde menciona al niño como un ser capaz de transformar los materiales y convertirlos de manera creativa de acuerdo a su imaginación en distintos objetos, por ejemplo, cuando un niño agarra una escoba que tiene en casa y empieza a imaginar que es un caballo, con esa creatividad que logro alcanzar se puede decir que el niño fue capaz de aportar al desarrollo de capacidad simbólica.

Además, consideramos que en el juego cooperativo debe tener la colaboración activa de todos sus integrantes, esto se debe a que, al momento de interactuar se realice de manera participativa, descubriendo por sí solos el rol que cumplen dentro del juego, y al momento de seleccionar los grupos, el niño siempre quiere estar con los que él tiene más simpatía o los que él considera mejores al momento de la ejecución de la actividad. Por lo tanto, el rol que adopta un niño al momento de jugar, dependerá de las características que posee el juego, también cambiara el contexto, ambiente, las reglas, la intensidad, pero todo se va facilitando al instante que los participantes se integran y manifiestan una posición clara del desarrollo del juego.



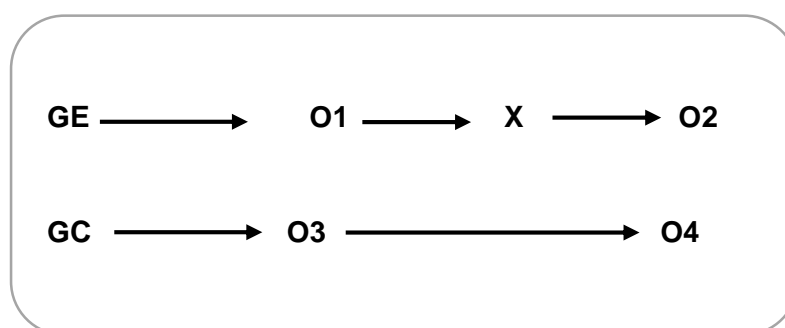
**CAPÍTULO III**  
**MATERIALES Y**  
**MÉTODOS**

### 3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Según Arias (2012) define que la investigación experimental es un proceso que consiste en someter a un grupo de individuos, a determinadas condiciones, estímulos o tratamiento (variable independiente), para observar los efectos o reacciones que se producen (variable dependiente).

### 3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño es cuasi experimental, ya que se tuvo a un grupo control y a un grupo experimental, a las cuales se les aplicó el pre test y post test, según Hernandez (2006) cuyo diseño es:



**GE:** Grupo Experimental conformado por 25 niños y niñas de 4 años del aula “pequeños constructores”

**O1 y O3:** Aplicación del pre test al grupo control y experimental.

**O2 Y O4:** Aplicación del post test al grupo control y experimental.

**GC:** Grupo control conformado por 25 niños y niñas de 4 años del aula “pequeños talentosos”

**X:** Aplicación del Programa Wamrakuna Allikuy.

### 3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

Tamayo (1997) afirma que la población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluyendo la totalidad de las unidades de análisis que están integradas en dicho fenómeno y que debe ser cuantificadas para un apropiado estudio integrando un conjunto N de entidades que participan teniendo características en común, y se le denomina a ello población por ser parte de la totalidad del fenómeno agregado a una investigación.

La población estuvo conformada por las 2 aulas de 4 años de la Institución Educativa N° 314, siendo el total de 50 niños y niñas respectivamente.

Tamayo (1997) afirma que la muestra " es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico." (p.38)

La muestra estaba conformada por el aula del grupo experimental de 4 años, pequeños constructores, de la Institución Educativa N°314, siendo un total 25 niños. Se eligió la muestra por conveniencia ya que teníamos mayor accesibilidad a dicha aula porque estábamos realizando nuestras las prácticas profesionales.

<b>GRUPO</b>	<b>AULA</b>	<b>TOTAL</b>
<b>CONTROL</b>	<b>PEQUEÑOS TALENTOSOS</b>	<b>25</b>
<b>EXPERIMENTAL</b>	<b>PEQUEÑOS CONSTRUCTORES</b>	<b>25</b>

### **3.4. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES**

**Variable Independiente:** Juegos Cooperativos

<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ITEMS</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
1. Cooperación	1.1. Trabajo en equipo	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trabajan en equipo de manera armoniosa.</li> <li>✓ Resuelve problemas simples durante los juegos con el apoyo de sus compañeros.</li> <li>✓ Se integra en diversos equipos con facilidad.</li> </ul>	Lista de Cotejo
2. Solidaridad	2.1. Compartir	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comparte con sus compañeros los materiales que se están utilizando.</li> <li>✓ Apoya a sus compañeros cuando se presenta</li> </ul>	

		dificultades en el juego.	
	2.2. Ayuda mutua	✓ Permite que le ayuden durante el juego.	
3. Aceptación de las diferencias	3.1. Diálogo	✓ Expresa ideas para ejecutar las actividades lúdicas.	
	3.2. Saber escuchar	✓ Escucha las opiniones de todos sus compañeros durante el juego.	
	3.3. Respeto	✓ Respeto las ideas de sus compañeros asumiéndolas como suyas sin enojarse o entristecerse.	

**Variable Dependiente:** Inteligencia Emocional

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO
1. Autoconocimiento	1.1 Conciencia emocional	✓ Reconoce las emociones de felicidad, tristeza o enojo en los diferentes juegos.	
	1.2 autoevaluación	✓ Demuestra mediante gestos la relación de lo que dice y siente.	

	1.3 confianza en uno mismo	✓ Muestra seguridad en si mismo para dirigir el juego.	Lista de Cotejo
2. Autorregulación	2.1 Autocontrol	✓ Dirige adecuadamente sus emociones sin enojar o ponerse triste durante los diversos juegos.	
	2.2 Integridad	✓ Actúa honestamente aceptando sus errores en el juego.	
	2.3 responsabilidad	✓ Cumple los acuerdos propuestos por el grupo durante el juego.	
3. Automotivación	3.1 motivación de logro	✓ Se esfuerza para cumplir el objetivo que tiene como grupo.	
	3.2 compromiso	✓ Se compromete a alcanzar metas grupales.	
	3.3 iniciativa y optimismo	✓ Manifiesta disposición para participar en los juegos	
4. Empatía	4.1 comprender a los demás	✓ Demuestra agrado o desagrado a las señales establecidas por sus compañeros de juego.	
	4.2 Ayudar a los demás	✓ Apoya los esfuerzos de sus compañeros en los diversos juegos.	
	4.3 Aprovechar la diversidad	✓ Mantiene un buen trato con sus compañeros durante el desarrollo del juego.	

5 Habilidades sociales	5.1 influencia	✓ Responde adecuadamente cuando sus compañeros se dirigen a él de modo amable.	Lista de Cotejo
	5.2 comunicación	✓ Da mensajes convincentes a sus compañeros en el juego.	
	5.3 manejo de conflictos	✓ Brinda alternativas de solución para resolver desacuerdos que se den el juego,	
	5.4 liderazgo	✓ Dirige al grupo de compañeros con el ejemplo durante el juego.	
	5.5 Habilidades en equipo	✓ Cuando se relaciona con sus compañeros pide las cosas por favor, dice gracias o se disculpa.	

**Variable Interviniente:**

Sexo: niños y niñas

Edad: 4 años

**3.5. TÉCNICAS Y INSTRUMENTOS**

**3.5.1 Técnicas:**

Según Barboza (2011); la técnica es una sistematización de procedimientos idóneos con el fin de registrar, conservar, ordenar y presentar la información de manera coherente con los objetivos que se quieren lograr.

La técnica que se utilizó fue:

Sampieri (2006) menciona que la observación; es una técnica de recolección de datos que consiste en el registro sistemático, valido y confiable de comportamiento y situaciones observables.

En los ítems establecidos para el programa Wamrakuna Allikuy de las variables juegos cooperativos e inteligencia emocional se logra teniendo en cuenta las dimensiones, para ello se brindó orientaciones y retroalimentación durante las actividades a ejecutar.

### 3.5.2 Instrumento:

según Barboza (2011), el instrumento es una herramienta que el investigador utiliza, ya sea adaptada o creada para recolectar y registrar la información.

El instrumento que se utilizó fue:

Tobon (2013 ) la lista de cotejo es una evaluación de competencias que permiten determinar la presencia o ausencia de una serie de elementos de una evidencia (indicadores). Los niveles de desempeño se tienen en cuenta la puntuación de los indicadores. Se distingue a otros instrumentos por ser dicotómica, tiene 2 alternativas, si y no; si se logra o no se logra.

Por ello en el programa Wamrakuna Allikuy se ha evaluado las 5 dimensiones de la inteligencia emocional; la primera de ellas es el autoconocimiento que consta de 3 ítems, la segunda es la autorregulación con 3 ítems, la tercera es la automotivación con 3 ítems, la cuarta es la empatía con 3 ítems y la quinta son las habilidades sociales con 5 ítems, dando un total de 17 ítems.

El fin es demostrar que el programa ejecutado, permitió el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la I.E N°314.

## 3.6 VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Autoconocimiento _ Pre Test	67,00	16,429	,647	,891
Autorregulación _ Pre Test	63,33	17,367	,359	,821
automotivación Pre Test	67,07	24,210	,136	,812
Empatía _Pre Test	64,53	16,124	,520	,849
Habilidades sociales_ Pre Test	66,48	21,512	,541	,823

Se utilizó el alfa de Cronbach para la confiabilidad del instrumento, el cual nos permitió medir la fiabilidad de las dimensiones de la inteligencia emocional

(autoconocimiento, autorregulación, automotivación, empatía, habilidades sociales) con una muestra piloto de 20 niños de la edad de 4 años de la I.E N°320 – Chimbote.

Su confiabilidad es aceptable según el coeficiente de Alfa de Cronbach ya que resulto ser mayor a 0.80 (alto).

Según Hernandez (2014) el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes es la confiabilidad



**CAPÍTULO IV**  
**RESULTADOS Y**  
**DISCUSIÓN**

#### 4.1. RESULTADOS:

**OBJETIVO GENERAL:** Demostrar que el Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos permitirá el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314.

**Tabla 1:** Indicadores estadísticos en el POS TEST, del desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314.

Media		Diferencia	Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
GC	GE		GC	GE	GC	GE
9,10	10,17	1,07	1,494	1,172	15,1%	14,1%

Fuente: Información obtenida de la aplicación de la lista de cotejo de la I.E N°314 del 5 de Noviembre al 9 de Diciembre en Chimbote.

**Nota:** En la Tabla 1 se observa que el puntaje medio alcanzado por los niños y niñas de 4 años en el desarrollo de la inteligencia emocional, en el grupo control es 9,10; en cambio en el grupo experimental su puntaje medio es 10,17. Esto determina una diferencia de 1,07 puntos favorable al grupo experimental. Por otro lado, se observa también que los puntajes obtenidos por los niños y niñas del grupo experimental presentan una dispersión relativa (14,1%) más estable que en el grupo control (15,1%), esto manifiesta que el Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos aplicado a causado efecto.

#### DEMOSTRACIÓN DEL PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS POR LA PRUEBA T-STUDENT PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

**Tabla 2:** Prueba T-Student y su significancia

Valor Calculado	Significancia	Decisión
Tc = 3,098	p = 0,003	Existe Mejora. p < 0,05

Fuente: Información obtenida de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy a los niños y niñas de la I.E N°314 del 22 de Octubre al 9 de Diciembre- Chimbote.

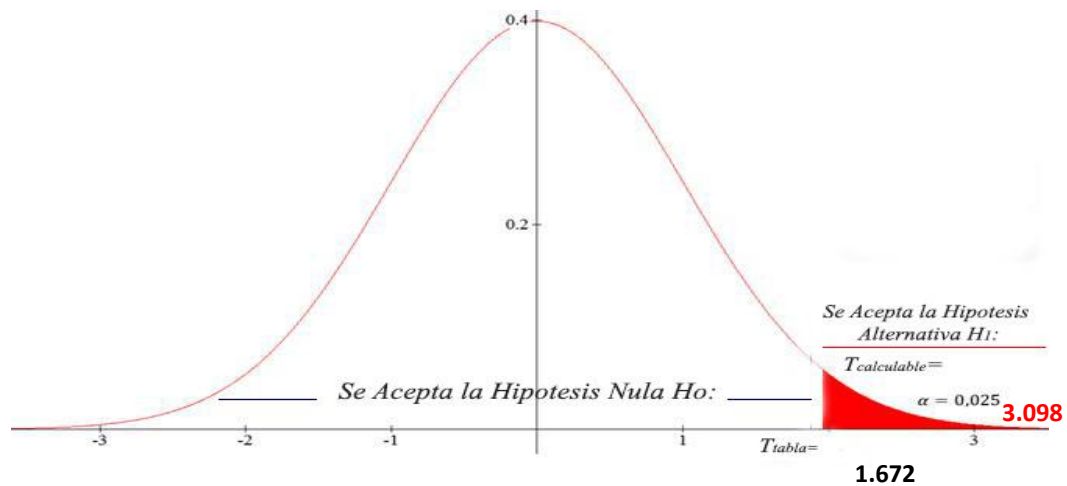


Figura 1. Demostrar que el Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos mejora el desarrollo de la Inteligencia Emocional.

En la tabla 2 y Figura 1 se observa la significancia ( $p < 0,05$ ) demostrando que a través de la Prueba T-Student que el T.C tuvo un 3.098 con una significancia de 0.003 del Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos mejorando el desarrollo de la Inteligencia Emocional con un nivel de confianza superior al 95% en el grupo experimental, por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se considera que fue muy significativa.

**OBJETIVOS ESPECÍFICO 1:** Identificar el nivel de autoconocimiento de sus emociones de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos.

**Tabla 3:** Nivel de autoconocimiento de sus emociones de los niños y niñas de 4 años de la I.E.N°314 antes y después de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos.

Nivel de Calificación	PRE TEST		POS TEST	
	Nivel De Autoconocimiento		Nivel de Autoconocimiento aplicando el Programa WAMRAKUNA ALLIKUY	
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
NO	21	84%	3	12%
SI	4	16%	22	88%
Total	25	100%	25	100%

Fuente: Resultados obtenidos del pre test y post test del nivel de autoconocimiento en la I.E N°314 del 5 de Noviembre al 9 de Diciembre en Chimbote.

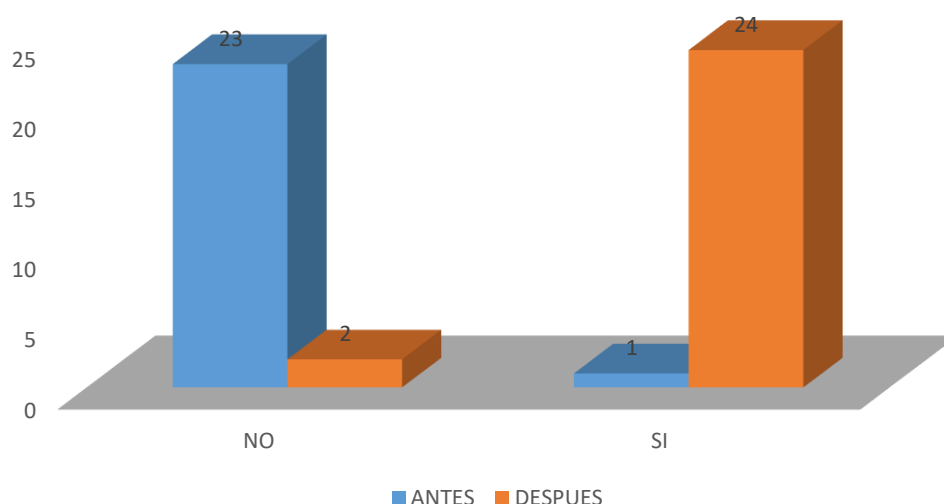


Figura 2. Nivel de autoconocimiento de sus emociones de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos.

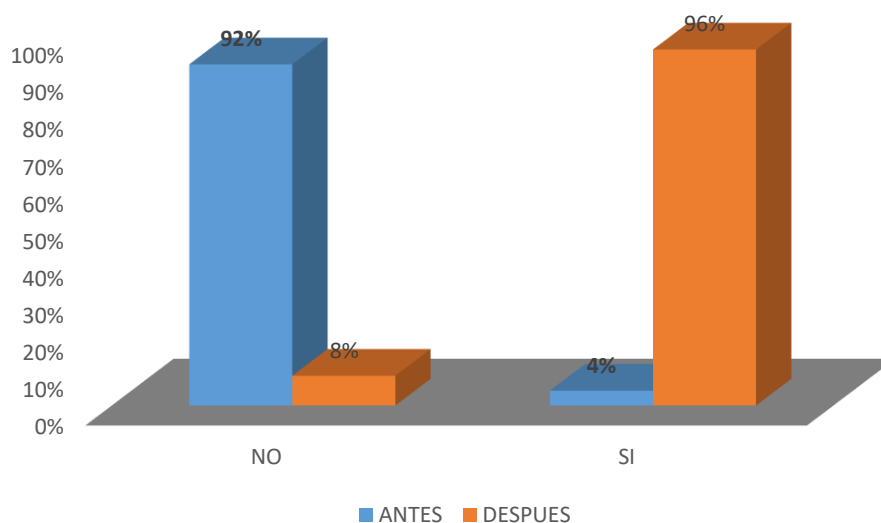
En la Tabla 3 y figura 2 se visualiza que los estudiantes del grupo experimental iniciaron con un nivel de logro no desarrollado (84%) en el autoconocimiento, luego de aplicar el programa WAMRAKUNA ALLIKUY en el post test se logra un (88%) del desarrollo del autoconocimiento.

**OBJETIVO ESPECIFICO 2:** Identificar el nivel de autorregulación de sus emociones de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del Programa Wamrakuna Allikuy basado en Juegos Cooperativos.

Tabla N° 04: Nivel de autorregulación de sus emociones de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos.

Nivel	ANTES		DESPUES	
	Nivel De Autorregulación		Nivel de Autorregulación aplicando el Programa WAMRAKUNA ALLIKUY	
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
NO	23	92%	1	4%
SI	2	8%	24	96%
Total	25	100%	25	100%

Fuente: Resultados obtenidos del pre test y post test del nivel de autorregulación en la I.E N°314 del 5 de Noviembre al 9 de Diciembre en Chimbote.



*Figura 3. Nivel de autorregulación de sus emociones de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos.*

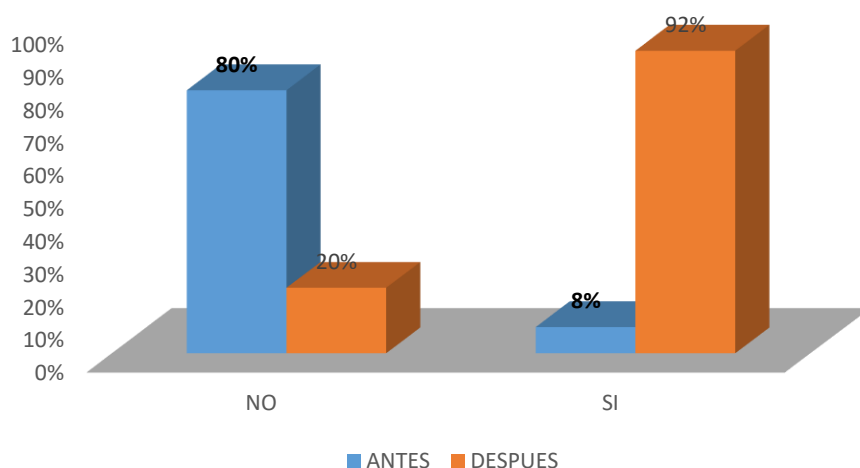
En la Tabla 4 y figura 3 se visualiza que los estudiantes del grupo experimental iniciaron con un nivel de logro no desarrollado (92%) en el autorregulación, luego de aplicar el programa WAMRAKUNA ALLIKUY en el post test se logra un (96%) del desarrollo del autorregulación.

**OBJETIVO ESPECIFICO 3:** Identificar el nivel de automotivación de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del Programa Wamrakuna Allikuy basado en Juegos Cooperativos.

Tabla N° 05: Nivel de automotivación de los niños y niñas de 4 años de la I.E N°314 antes y después de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos.

Nivel	ANTES		DESPUES	
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
NO	20	80%	2	8%
SI	5	20%	23	92%
Total	25	100%	25	100%

*Fuente:* Resultados obtenidos del pre test y post test del nivel de automotivación en la I.E N°314 del 5 de Noviembre al 9 de Diciembre en Chimbote.



*Figura 4. Nivel de automotivación de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos.*

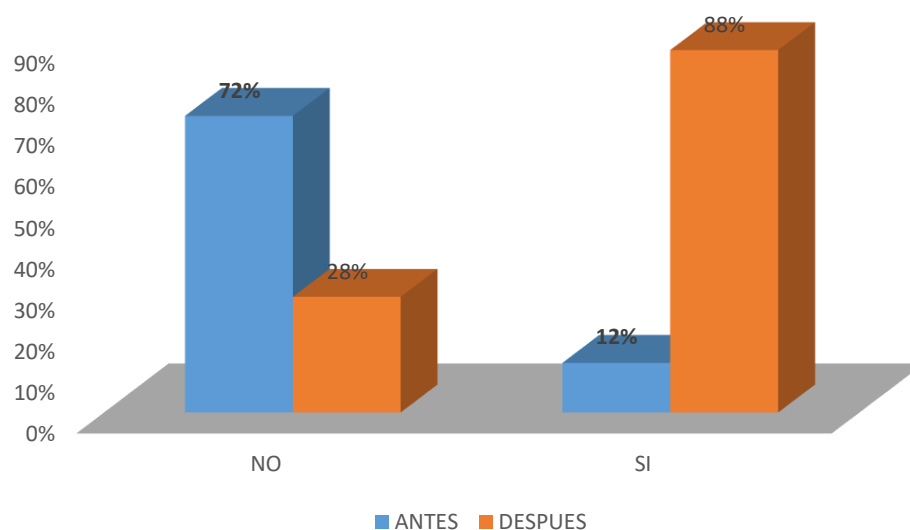
En la Tabla 5 y figura 4 se visualiza que los estudiantes del grupo experimental iniciaron con un nivel de logro no desarrollado (80%) en el automotivación, luego de aplicar el programa WAMRAKUNA ALLIKUY en el post test se logra un (92%) del desarrollo del automotivación.

**OBJETIVO ESPECIFICO 4:** Identificar el nivel de empatía de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos.

**Tabla N° 06:** Nivel de empatía de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos.

Nivel	ANTES		DESPUES	
	Nivel De Empatía		Nivel de empatía aplicando el Programa WAMRAKUNA ALLIKUY	
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
NO	18	72%	3	12%
SI	7	28%	22	88%
Total	25	100%	25	100%

*Fuente:* Resultados obtenidos del pre test y post test del nivel de empatía en la I.E N°314 del 5 de Noviembre al 9 de Diciembre en Chimbote.



*Figura 5. Nivel de empatía de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos.*

En la Tabla 6 y figura 5 se visualiza que los estudiantes del grupo experimental iniciaron con un nivel de logro no desarrollado (72%) de la empatía, luego de aplicar el programa WAMRAKUNA ALLIKUY en el post test se logra un (88%) del desarrollo de la empatía.

**OBJETIVO ESPECIFICO 5:** Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos.

**Tabla N° 07:** Nivel de habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos.

Nivel	ANTES		DESPUES	
	Nivel De HABILIDADES SOCIALES		Nivel de HABILIDADES SOCIALES aplicando el Programa WAMRAKUNA ALLIKUY	
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
NO	20	80%	1	4%
SI	5	20%	24	96%
Total	25	100%	25	100%

Fuente: Resultados obtenidos del pre test y post test del nivel de habilidades sociales en la I.E N°314 del 5 de Noviembre al 9 de Diciembre en Chimbote.

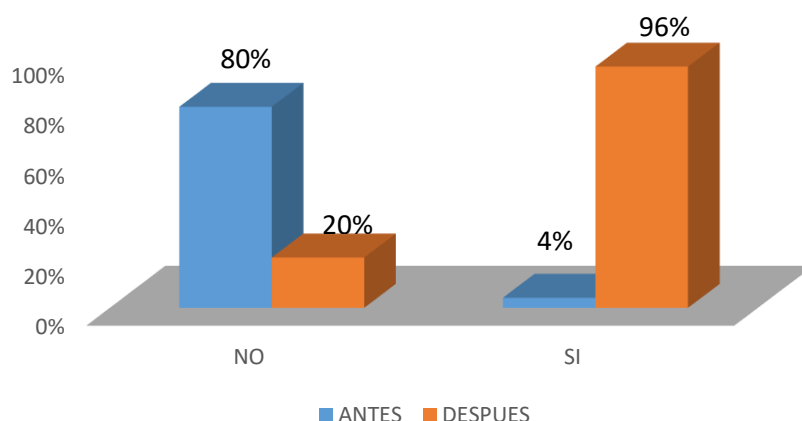


Figura 6. Nivel de habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos.

En la Tabla 7 y figura 6 se visualiza que los estudiantes del grupo experimental iniciaron con un nivel de logro no desarrollado (80%) en habilidades sociales, luego de aplicar el programa WAMRAKUNA ALLIKUY en el post test se logra un (96%) del desarrollo de las habilidades sociales.

**OBJETIVO ESPECIFICO 6:** Comparar el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de aplicar el programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos del grupo control y experimental.

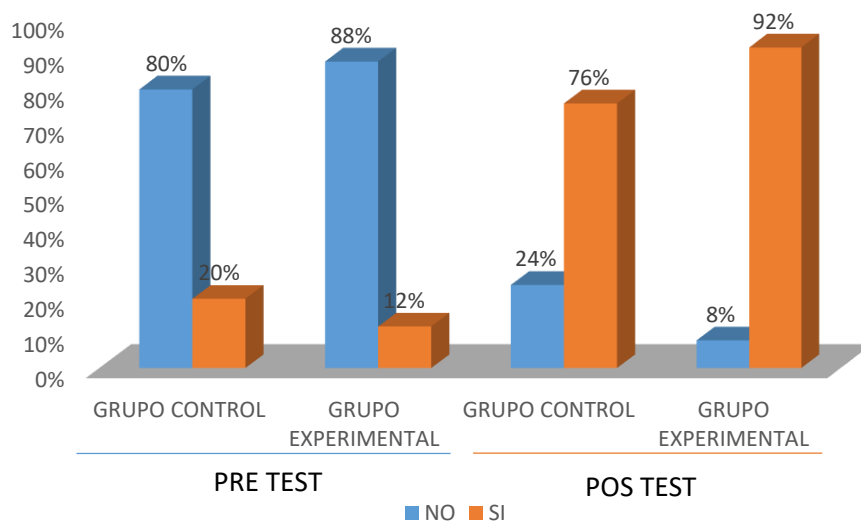
Tabla N° 08: Comparar el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de aplicar el programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos del grupo control y experimental.

Fuente: Resultados obtenidos antes y después de la aplicación del Programa Wamrakuna

PUNTAJE	PRE TEST				POS TEST			
	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
NO	20	80%	22	88%	8	24%	2	8%
SI	5	20%	3	12%	17	76%	23	92%
Total	25	100,0	25	100,0	25	100,0	25	100,0

Allikuy en la I.E N°314 del 5 de Noviembre al 9 de Diciembre en Chimbote.





*Figura 7. Comparar el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de aplicar el programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos del grupo control y experimental.*

En la tabla 8 y en la figura 7 se visualiza que antes de la aplicación del programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en juegos cooperativos, los estudiantes del grupo control y experimental mayormente presentaron inteligencia emocional de nivel NO logrado, sin embargo, cuando se aplica el programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en juegos cooperativos los estudiantes del grupo experimental mayormente alcanzaron inteligencia emocional. Si logrado.

## 4.2 DISCUSIÓN

La presente investigación surge a raíz de los problemas de autorregulación, autoconocimiento, automotivación, empatía y habilidades sociales que se pudieron visualizar dentro de las aulas y la hora de recreo mientras jugaban.

Según el objetivo general demostrar que la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos permite el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de 4 años de la I.E N°314- Chimbote, pudiéndose visualizar en la tabla 1 el puntaje obtenido en el post test del grupo control es de 9.10 en cambio en el grupo experimental es de 10.17, esto determina una diferencia de 1.07 a favor del grupo experimental lo que manifiesta que la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos a causado efecto positivo. Al visualizar la tabla 2 y figura 1 de la prueba de T-Student podemos observar que en el grupo experimental tuvo una significancia de 0.003, demostrando que existe mejora ( $p < 0,005$ ) con un nivel de significación de 95%.

Con los resultados obtenidos nos apoyamos al aporte Quintana (2016) denominado la aplicación de un programa de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 5 años de Nuevo Chimbote, donde concluye que la aplicación del programa influyo de manera positiva en la disminución de las conductas negativas que presentaban los niños, como el no respetar los derechos de los demás, menospreciar a sus compañeros y no compartir, logrando como resultado un 95% de significancia.

Es así que, al ejecutar nuestras actividades del programa, los niños y niñas desarrollaron su inteligencia emocional, permitiéndole que reconozcan sus emociones y mejorando la relación entre sus pares.

En el primer objetivo específico de autoconocimiento, observamos en la tabla 3 y figura 2, que los resultados obtenidos luego de haber aplicado el post test al grupo experimental, nos indica un porcentaje de 88% de nivel logrado y un nivel no logrado de 12%. Así afirmamos lo que nos menciona Goleman (1995) que el niño va a saber reconocer sus emociones, cuando tienen algunas necesidades o impulsos y al no lograrlo afectara el estado de animo generando, un incremento de desconfianza en si mismo.

Entonces deducimos que la dimension de autoconocimiento es esencial en el niños, permitiendole confiar en si mismo, controlar sus impulsos y mejorar su estado de ánimo.

En el segundo objetivo específico de autorregulación, en la tabla 4 y figura 3 podemos observar que se obtuvo un 96% de nivel logrado y un 4% de nivel no logrado. Por ello nos apoyamos en lo que afirma el psicólogo Grolnick (1999) quien nos indica que la autorregulacion se va dando en un primer momento en el hogar y en el contexto donde se encuentra y cuando el niño empiece a interiorizar sus emociones podra utilizarlo como una herramienta de control que se iran dando de manera innata convirtiendose en un ser autónomo.

Por lo que consideramos que la dimensión de la autorregulación permite en los niños manejar adecuadamente sus emociones durante la ejecución del programa basado en juegos cooperativos ya sea de manera positiva (alegría, felicidad, amor) y negativa (tristeza, ira miedo, enojo) logrando expresarla de manera adecuada y controlándolo en diversas situaciones.

En el tercer objetivo específico de automotivación, en la tabla 5 y figura 4 se logró tener un 92% de nivel logrado y un 8% de nivel no logrado. Frente a este resultado nos apoyamos en el psicólogo Goleman (1995) quien nos dice que el niño tiene la capacidad para dirigir y controlar sus emociones ante un problema, de esta manera se podra conseguir una superación personal.

Consideramos que el niño es capaz de controlar sus emociones en situaciones dificiles, sin embargo es de gran importancia el rol que desempeña la docente durante las actividades,ya que debe generar en ellos una mente positiva como yo puedo, si puedo, lo lograre, lo quiero hacer.

En el cuarto objetivo específico de la empatía, podemos visualizar en la tabla 6 y figura 5 que se logró tener un 88% de nivel logrado y un 12% de nivel no logrado. Resultados parecidos encontramos en la investigación de Manchena (2015) denominado La inteligencia emocional y su relación con el desarrollo de la empatía en los niños de 4 a 5 años de edad en Ecuador. Donde concluye que la empatía es una pieza esencial para el desarrollo emocional y social para el logro de un resultado beneficioso, positivo en las relaciones intrapersonales e interpersonales.

Consideramos que se logró desarrollar la empatía a través de los juegos cooperativos ya que el niño supo entender sus sentimientos y el de los demás y esta manera se evitó hacer daño a sus compañeros con palabras hirientes fomentando en ellos la tolerancia y propiciando un ambiente armonioso.

En el quinto objetivo específico de habilidades sociales, podemos observar que en la tabla 7 y figura 6 se obtuvo un 96% de nivel logrado y un 4% de nivel no logrado. Al comparar con la investigación de Barrenechea (2017) denominado Programa Juegos cooperativos en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de 4 años de la ciudad de Lima, donde concluye que si las habilidades sociales son desarrolladas en todas sus dimensiones, se logrará tener un adecuado manejo de sus sentimientos, emociones para poder controlar posteriormente el estrés generado durante los juegos.

Entonces podemos demostrar que con la aplicación del programa se logro un adecuado manejo de sus emociones en diversas situaciones de conflicto, generando en ellos una buena comunicación, esto se logró con la ayuda de un lider de grupo en los diferentes juegos.

Por ultimo podemos visualizar en la tabla 8 y figura 7 la comparación del nivel de desarrollo de la inteligencia emocional, antes se tuvo un nivel no logrado de 80% en el grupo control y un 88% en el grupo experimental; después de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos se logro tener un 92% en el grupo experimental.

De esta manera consideramos importante la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy porque permitio el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de 4 años de la I.E N°314, en las dimensiones de autoconocimiento, autorregulación, automotivación, empatía y habilidades sociales, cuyos cambios fueron notorios durante de la ejecución de las 20 actividades donde los niños comenzaron a reconocer sus emociones de felicidad, tristeza o enojo mediante gestos o palabras, así mismo empezaron a dialogar y trabajar en equipo para lograr una meta en común, también brindaban palabras de motivación a sus compañeros y comprendieron que lo importante en el juego cooperativo es divertirse, a ganar y a perder en equipo sin necesidad de recibir alguna recompensa.

**CAPÍTULO V**

**CONCLUSIONES Y  
RECOMENDACIONES**

## 5.1. CONCLUSIONES

- El programa Wamrakuna Allikuy nos permitió desarrollar la inteligencia emocional ya que se alcanzó tener un puntaje de 9.10 en el grupo control y un 10.17 en el grupo experimental, teniendo una diferencia de 1.07 favorable hacia el grupo experimental y en la dispersión relativa tenemos en el grupo experimental como resultado un( 14.1% )más estable que en el grupo control (15.1%), esto manifiesta que el programa tuvo un efecto significativo, ahora si visualizamos la prueba de T-Student se puede observar el T.C. 3.098 con una significancia de 0.003 para el aula experimental afirmando que nuestra hipótesis alterna logro ser relevante en un 95% para los niños y niñas de 4 años y rechazando la hipótesis nula. (Ver tabla 1 y 2)
- El nivel de autoconocimiento (conciencia emocional, autoevaluación, confianza en uno mismo) que tenían los niños y niñas de 4 años de la I.E N° 314 antes fue de 16% y luego de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy se incrementó a un 88% favorablemente con una diferencia de 72% en el grupo experimental.(ver tabla 3 y figura 2)
- En el nivel de autorregulación (autocontrol, integridad, responsabilidad) que tenían los niños y niñas de 4 años de 4 años de la I.E N°314 antes fue de 8% y después de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy se aumentó a un 96% con una diferencia de 88% en el grupo experimental. (Ver tabla 4 y figura 3)
- El nivel de automotivación (motivación de logro, compromiso, iniciativa y optimismo) que poseían los niños y niñas de 4 años de la I.E N°314 antes fue de 20% y después de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy se incrementó a un 92% con una diferencia de 72% en el grupo experimental.. (Ver tabla 5 y figura 4)
- El nivel de empatía (comprender a los demás, ayudar a los demás, aprovechar la diversidad) que tenían los niños y niñas de 4 años de la I.E N°314 antes fue 28% y después de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy aumento a un 88% favorablemente, con un diferencia de 66 % en el grupo experimental. (Ver tabla 6y figura 5)
- El nivel de habilidades sociales (influencia, comunicación, liderazgo, habilidades de equipo) que poseían los niños y niñas de 4 años de la

I.E N°314 antes fue de 20% y después de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy aumento e de 96% con una diferencia de 70% en el grupo experimental. (Ver tabla 7 y figura 6)

- El nivel de Inteligencia Emocional (autoconocimiento, autorregulación, automotivación, empatía y habilidades sociales) que tenían los niños y niñas de 4 años de la I.E N°314 antes fue de 12% y luego de la aplicación del programa Wamrakuna Allikuy se incrementó a un 92%, teniendo una diferencia de 80% en el grupo experimental.

## **5.2. RECOMENDACIONES**

- Las docentes deben de incentivar al niño a participar en los juegos que realiza haciéndoles recordar que lo importante es compartir momentos agradables con sus compañeros sin importar si es que se gana o pierde en el transcurso del juego.
- La docente en todo momento debe de mostrar una participación activa durante el desarrollo del juego, siendo una guía; respetando las opiniones y estados de ánimos de sus estudiantes. Así mismo se debe de recalcar siempre el propósito de cada actividad que se desarrolla.
- La docente debe de propiciar un clima afectivo entre todos sus estudiantes para así lograr que las dimensiones de la inteligencia emocional se desarrollen de favorablemente de manera espontánea en cada niño.
- A la directora de la I.E. N°314, ser más comprensiva y asequible con respecto a los permisos para cambio de horario de ejecución de las actividades del programa. Ya clima fue una limitación.
- A los otros investigadores se les invita a poder investigar más sobre la inteligencia emocional ya que es un factor muy importante en la vida del infante, permitiéndoles posteriormente ser ciudadanos que sepan regular sus emociones frente a diversas situaciones que se presenten.

**CAPÍTULO VI**  
**BIBLIOGRAFÍA Y**  
**ANEXOS**



## 6.1 BIBLIOGRAFÍA

- (2003). *Enciclopedia virtual Encarta*.
- Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. Caracas, Venezuela: Universidad central de Venezuela.
- Barboza, J. F. (2011). *Construyendo la tesis universitaria*. Lima, Perú.
- Barrenechea, Y. T. (2017). *PROGRAMA JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°157 VIRGEN DEL CARMEN, VENTANILLA. LIMA, LIMA*.  
Obtenido de  
[http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/14849/Trinidad\\_BYIY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/14849/Trinidad_BYIY.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Beyoda, & C.A. (1995). Los juegos cooperativos, una vieja manera de aprender disfrutando. *Blog spost*, 1.
- Bueno, C. A. (17 de setiembre de 2017). *Miniland Educational*. Obtenido de <https://spain.minilandeducational.com/school/importancia-educacion-emocional-infantil-aulas>
- Buytendijk, F. J. (1935). *Teoría general del juego*. Alemania. Obtenido de [https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego\\_infantil\\_libroalumno\\_unidad1muestra.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf)
- Chávez, D. R. (2016). *APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS BAJO EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO DINÁMICAS Y MIMOS PARA MEJORA DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA VIRGEN DE LA PUERTA. TESIS, ANCASH, Nuevo Chimbote*. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4229>
- Crévier, B. (1987). *Juegos Educativos y Educación Física* (3° Edición ed.). (R. O.-J. Omeñaca, Ed.) Barcelona, España: Paidotribo. Obtenido de [https://books.google.com.pe/books?id=fy\\_qy1n84H8C&pg=PA47&dq=caracteristicas+de+los+juegos+cooperativos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjg0vjZ9rDjAhVEwIkKHbROApQQ6AEIKDAA#v=onepage&q=caracteristicas%20de%20los%20juegos%20cooperativos&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=fy_qy1n84H8C&pg=PA47&dq=caracteristicas+de+los+juegos+cooperativos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjg0vjZ9rDjAhVEwIkKHbROApQQ6AEIKDAA#v=onepage&q=caracteristicas%20de%20los%20juegos%20cooperativos&f=false)
- De La Cruz, M. G. (2010). *Juegos cooperativos*. Obtenido de [https://es.wikiversity.org/wiki/Juegos\\_cooperativos](https://es.wikiversity.org/wiki/Juegos_cooperativos)
- Del Barrio, M. (2005). *Emociones infantiles, evolución, evaluación y prevención*. Madrid, España: Piramide.
- Denzin, N. (2009 [1984]). *Comprensión de la emoción*. Nuevo Brunswinck: Publishers.
- Díaz, A. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. . España: Gymnos.
- Et, A. (2000). *La Importancia del Juego* (Vol. III).

- Garaigordobil. (1990). *El afán de jugar*. (V. N. Adelantando, Ed.) Barcelona , España: Inde Publicaciones.
- Gardner, H. (1983). *Emotional Intelligence*. Estados Unidos: Bantam Books.
- Gardner, H. (s.f.). *Proyecto Educamus Fundamentos*. Obtenido de <http://www.educamus.es/index.php/inteligencia>
- Goleman. (1996). *La Inteligencia Emocional*. Madrid, España: Kairós.
- Goleman. (2011). *temas para la educación*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7866.pdf>
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia Emocional*. Mexico: Kairos SA.
- Gregory, R. J. (2012). *Pruebas Psicológicas*. México: Pearson Educación.
- Grolnick, K. y. (1999). *Habilidades sociales, autonomía personal y autorregulación*. (E. V. Conte, Ed.) Zaragoza: Casa del libro.
- Groos, K. (12 de Noviembre de 1902). Teoría del ejercicio preparatorio o del preejercicio (1898, 1901). En *EL juego* (Vol. 14, pág. 20). Alemania: Leave a Comment.
- Hernandez, S. R. (2014). *Validez y confiabilidad de un instrumento*. Mexico: N.I. Lopez.
- Huizinga, J. (1943). *Homo Ludens* (Primera ed.). Buenos Aires, Argentina: Alianza Editorial.
- Jean, P. (1956). Teoría del juego como anticipación funcional. Obtenido de [https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/?fbclid=IwAR28sXPQm1gJFduFO2d7z\\_7dZyUPj7aYwwzEwVwSeLyAqnlk2adclzoRCA](https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/?fbclid=IwAR28sXPQm1gJFduFO2d7z_7dZyUPj7aYwwzEwVwSeLyAqnlk2adclzoRCA)
- Jiménez, R. (07 de Noviembre de 2018). Maneje mejor las emociones. *Perú 21*. Obtenido de <https://peru21.pe/vida/maneje-mejor-emociones-438928>
- Macedo, L. L. (2015). *INTELIGENCIA EMOCIONAL Y SU RELACIÓN CON EL NIVEL DE LOGRO EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°401 EN EL DISTRITO DE SAN JUAN*. Iquitos. Obtenido de [http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4029/Maira\\_Tesis\\_Titulo\\_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4029/Maira_Tesis_Titulo_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Manchena, E. V. (2015). *La inteligencia emocional y su relación con el desarrollo de la empatía en los niños de 4 a 5 años de edad del Centro de desarrollo infantil "Safari Kids"*. Ambato, Ecuador.
- Martínez, W. E. (2016). *El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial I, del centro educativo Muñequitos de chocolate Cantón Quito*. Ecuador.

- Mercy, T. C. (2015). *Los Juegos Cooperativos para el desarrollo de valores en los niños y niñas de 3 a 4 años del Centro Infantil del Buen Vivir "Mis Pequeños Angelitos"*. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Santa Elena, Cantón Salinas.
- Oliveras, P. (1998). *Juegos cooperativos: Juegos para el encuentro* (Vol. 3). Buenos Aires.
- Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular.
- Perkins. (1986). El desarrollo de las habilidades de pensamientos. En A. P. Johnson, *Aplicación y planificación para cada disciplina* (págs. 11-12). Buenos Aires, Argentina: Troquel.
- Piaget. (2001). *La formación de la Inteligencia* (2da ed.). (E. G. Gonzáles, Ed.) México.
- Pietra, C. S. (07 de Noviembre de 2018). Porfavor, déjenlos jugar. (C. Izaguirre, Ed.) *Perú 21*. Obtenido de <https://peru21.pe/vida/favor-dejenlos-jugar-413876>
- Quintana, N. M. (2016). *Aplicacion de un programa de juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institucion Educativa N°1563 "Cristo Rey Amigo de los niños"*. Nuevo Chimbote.
- Rivero, D. S. (2008). *metodologia de la investigacion*. Shalom 2008.
- Salovey, M. y. (1997). *La inteligencia emocional y la educación de las emociones desde el modelo de MAyer y Salovey*. Malaga: Revista interuniversitaria de formación de profesorado.
- Sampieri, H. R. (2006). *Método de -investigación* (Vol. 4). (N. I. López, Ed.) México: MacGraw-Hill/ Internamericana.
- Sampieri, H. R. (2006). *Método de -investigación* (Vol. 4). (N. I. López, Ed.) México: MacGraw-Hill/ Internamericana.
- Soto, E. (1990). *Juegos Cooperarivos*. Uruguay: C.N de E.F.
- Tamayo y Tamayo, M. (1997). *EL Proceso de Investigación Científica*. México: Limusa S.A.
- Tamayo, T. M. (1997). *EL Proceso de Investigación Científica*. México: Limusa S.A.
- Terry, O. (2005). *Juegos Cooperativos*. En R. O. Cilla. España.
- Tobon, S. (2013). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. (Cuarta ed.). Bogota, Colombia: ECOE EDICIONES.
- Torre, D. P. (2015). *PROGRAMA "GIRO EMOCIONAL", PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DEL CENTRO POBLADO LA ESPERANZA*. Universidad de Huanuco, HUÁNUCO. Obtenido de <file:///C:/Users/Administrador/Downloads/PROGRAMA%20GIRO%20EMOCI>

ONAL%20PARA%20DESARROLLAR%20LA%20INTELIGENCIA%20EMOCIONAL%20DE%20LOS%20NIÑOS%20DEL%20NIVEL%20INICIAL%20DEL%20CENTRO%20POBLADO%20ESPERANZA%20,%20HUANUCO%20-%202015%20-%20copia.pdf

Torres, A. d. (2016). *Programa Caritas Felices basado en las técnicas gráfico plasticas para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 5 años de ña I.E. N°89506 Eduardo Ferrick Ring. Coishco.*

Triana, D. S. (2017). *Estrategias para fortalecer la inteligencia emocional y fortalecer el clima escolar en los niños de 5 a 6 años de la I.E Jorge Clemente Palacios De Tibasosa. Boyaca, Colombia.*

Vigotsky, L. S. (1924). Teoría de los juegos. *wordpress*, 1-2.

# **ANEXOS**

## 6.2 MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	TIPO DE INVESTIGACIÓN	DISÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	INSTRUMENTO
Programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos para desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314	¿Cómo influye el programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en juegos cooperativos en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N.° 314?	<p><b>Objetivo general</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Demostrar que el Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos permite el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314.</li> </ul> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar el nivel de autoconocimiento de sus emociones de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos.</li> <li>- Identificar el nivel de autorregulación de sus emociones de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos.</li> <li>- Identificar el nivel de automotivación de</li> </ul>	<p><b>Ha:</b> La aplicación del programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en juegos cooperativos permite desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314.</p> <p><b>Ho:</b> Al no aplicar el programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en juegos cooperativos no permitirá desarrollar la</p>	Experimental	Cuasi Experiment al	<p><b>Población</b></p> <p>Aula control(25 niños)</p> <p>Aula experiment al (25 niños)</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>Aula experiment al (25 niños)</p>	Lista de cotejo

		<p>los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar el nivel de empatía de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos.</li> <li>- Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314 antes y después de la aplicación del Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos.</li> <li>- Comparar el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de aplicar el programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos del grupo control y experimental.</li> </ul>	<p>inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314.</p>				
--	--	---	--	--	--	--	--

### 6.3 OPERALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

TITULO	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERAL	DIMENSIONES	ITEMS	INTRUMENTO	VALORACIÓN
Programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos para desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314	<b>Variable Independiente</b> Juegos Cooperativos	<i>“son alternativas que buscan promover una conducta de concientizar a la solidaridad, comunicación y cooperación. Favoreciendo la relación interpersonal y la aproximación a su entorno natural.”</i> (Oliveras, 1998)	Los juegos cooperativos pueden ser utilizados como una estrategia en la que los niños puedan desarrollar diversas habilidades, aprendan a jugar en equipo, puedan desarrollar su autonomía y sobre todo que aprenda a perder y ganar.	<b>Juegos Cooperativos</b> - Cooperación - Solidaridad - Aceptación de las diferencias	Se tuvo en cuenta 9 ítems.	Lista de cotejo	Si: 2 No: 1
	<b>Variable Dependiente</b> Inteligencia Emocional	<i>“la emoción es como una agitación o perturbación de la mente, pasión o cualquier estado mental”</i> (Goleman, 1995, pág. 242)	Es la capacidad que posee el individuo para poder desarrollar y regular sus emociones teniendo en cuenta la situación y contexto donde se encuentre, de esta manera va actuar de manera adecuada.	<b>Inteligencia Emocional</b> - Autoconocimiento - Autorregulación - Motivación - Empatía Habilidades Sociales	Se tuvo en cuenta 17 ítems.	Lista de cotejo	Si: 2 No:1



## 6.4 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Cooperativos

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	COOPERACIÓN						SOLIDARIDAD					
		TRABAJO EN EQUIPO						COMPARTIR		AYUDA MUTUA			
		Trabajan en equipo de manera armoniosa.		Resuelve problemas simples durante los juegos con el apoyo de sus compañeros.		Se integra en diversos equipos con facilidad.		Comparte con sus compañeros los materiales que se están utilizando.		Apoya a sus compañeros cuando se presenta dificultades en el juego.		Permite que le ayuden durante el juego.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Ian												
2.	Cloe												
3.	Milan												
4.	Aracely												
5.	Guadalupe												
6.	Aysha												
7.	Luz												
8.	Eduardo												
9.	Fabrizio												
10.	Maite												
11.	Andrea												
12.	Alondra												
13.	Dylan												
14.	Maximiliano												
15.	Iker												
16.	Antonella												

17.	Bruno												
18.	Jhilet												
19.	Esperanza												
20.	Diego												
21.	Brianna												
22.	Leonel												
23.	Rodrigo												
24.	Adriana												
25.	Dania												

Nº	NOMBRE Y APELLIDO	ACEPTACIÓN DE LAS DIFERENCIAS					
		DIALOGO		SABER ESCUCHAR		RESPETO	
		Expresa ideas para ejecutar las actividades lúdicas.		Escucha las opiniones de sus compañeros durante el juego.		Respeta las ideas de sus compañeros asumiendo como suya sin enojarse o entristecerse.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Ian						
2.	Cloe						
3.	Milan						
4.	Aracely						
5.	Guadalupe						
6.	Aysha						
7.	Luz						
8.	Eduardo						
9.	Fabrizio						
10.	Maite						
11	Andrea						
12.	Alondra						
13.	Dylan						
14.	Maximiliano						
15.	Iker						
16.	Antonella						
17.	Bruno						
18.	Jhired						

19.	Esperanza						
20.	Diego						
21.	Brianna						
22.	Leonel						
23.	Rodrigo						
24.	Adriana						
25.	Dania						

**VARIABLE DEPENDIENTE:** Inteligencia Emocional

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	AUTOCONOCIMIENTO						AUTORREGULACIÓN					
		CONCIENCIA EMOCIONAL		AUTOEVALUACIÓN		CONFIANZA EN UNO MISMO		AUTOCONTROL		INTEGRIDAD		RESPONSABILIDAD	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
		Reconoce las emociones de felicidad, tristeza o enojo en los diferentes juegos,		Demuestra mediante gestos la relación entre lo que dice y siente.		Muestra seguridad en si mismo para dirigir el juego.		Dirige adecuadamente sus emociones sin enojarse o ponerse triste durante los diversos juegos.		Actúa honestamente aceptando sus errores en el juego.		Cumple los acuerdos propuestos por el grupo durante el juego.	
1.	Ian												
2.	Cloe												
3.	Milan												
4.	Aracely												
5.	Guadalupe												
6.	Aysha												
7.	Luz												
8.	Eduardo												
9.	Fabrizio												
10.	Maite												
11.	Andrea												
12.	Alondra												
13.	Dylan												
14.	Maximiliano												
15.	Iker												
16.	Antonella												
17.	Bruno												
18.	Jhired												

19.	Esperanza												
20.	Diego												
21.	Brianna												
22.	Leonel												
23.	Rodrigo												
24.	Adriana												
25.	Dania												

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	AUTOMOTIVACIÓN						EMPATIA					
		MOTIVACIÓN DE LOGRO		COMPROMISO		INICIATIVA Y OBTIMISMO		COMPRENDER A LOS DEMÁS		AYUDAR A LOS DEMÁS		APROVECHAR LA DIVERSIDAD	
		Se esfuerza para cumplir el objetivo que tiene como grupo.		Se compromete a alcanzar metas grupales.		Manifiesta disposición para participar en los juegos.		Demuestra agrado o desagrado a las señales establecidas por sus compañeros de juegos.		Apoya los esfuerzos de sus compañeros en los diversos juegos.		Mantiene un buen trato con sus compañeros durante el desarrollo del juego.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Ian												
2.	Cloe												
3.	Milan												
4.	Aracely												
5.	Guadalupe												
6.	Aysha												
7.	Luz												
8.	Eduardo												
9.	Fabrizio												
10.	Maite												
11.	Andrea												
12.	Alondra												
13.	Dylan												

<b>14.</b>	Maximiliano												
<b>15.</b>	Iker												
<b>16.</b>	Antonella												
<b>17.</b>	Bruno												
<b>18.</b>	Jhilet												
<b>19.</b>	Esperanza												
<b>20.</b>	Diego												
<b>21.</b>	Brianna												
<b>22.</b>	Leonel												
<b>23.</b>	Rodrigo												
<b>24.</b>	Adriana												
<b>25.</b>	Dania												



N°	APELLIDOS Y NOMBRES	HABILIDADES SOCIALES									
		INFLUENCIA		COMUNICACION		MANEJO DE CONFLICTOS		LIDERAZGO		HABILIDADES EN EQUIPO	
		Responde adecuadamente cuando sus compañeros se dirigen a él de modo amable.		Da mensajes convincentes a sus compañeros en el juego.		Brinda alternativas de solución para resolver desacuerdos que se den durante el juego.		Dirige al grupo de compañeros con el ejemplo durante el juego.		Cuando se relaciona con sus compañeros pide las cosas por favor, dice gracias o se disculpa.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.	Ian										
2.	Cloe										
3.	Milan										
4.	Aracely										
5.	Guadalupe										
6.	Aysha										
7.	Luz										
8.	Eduardo										
9.	Fabrizio										
10.	Maite										
11.	Andrea										
12.	Alondra										
13.	Dylan										
14.	Maximiliano										
15.	Iker										
16.	Antonella										
17.	Bruno										
18.	Jhilet										
19.	Esperanza										
20.	Diego										
21.	Brianna										
22.	Leonel										
23.	Rodrigo										
24.	Adriana										
25.	Dania										

## 6.5 PROGRAMA ANALÍTICO

### ACTIVIDAD N° 01

“Damos un paseo por el lago encantado”

#### 1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Personal Social	CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se valora a sí mismo</li><li>• Autorregula sus emociones</li></ul>	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.

2. **OBJETIVO:** Lograr que en el equipo de niños y niñas no haya jugadores encantados.

#### 3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALE S	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Se invita a los niños y niñas a cantar “si tú tienes muchas ganas”  Se recuerda las normas de convivencia y los acuerdos para trabajar en grupo.	Dinámica	10 min
DESARROLLO	Se explicará a los niños y niñas de forma sencilla en que consiste el juego “damos un paseo por el lago encantado”. Luego recordaremos los acuerdos para jugar en equipo. Los niños y niñas se ordenaran en columnas para desplazarnos al patio.  Colocaremos los aros por todo el patio. Se les dirá a los niños y niñas este es una laguna que está encantada, nadie puede pisar fuera del aro, ya que si alguien pisa fuera del aro y se cae al lago se congela. Los aros serán como las piedras que sobresalen en el lago.  Si alguien cae al lago queda congelado en el	Patio  Aros	30 min

	<p>mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo.</p> <p>El juego termina cuando todos los participantes estén descongelados.</p>		
<b>EVALUACIÓN GRUPAL</b>	<p>Se invita a los niños y niñas a sentarse en asamblea para dialogar: ¿De qué trato el juego? ¿Qué teníamos que hacer si un compañero era congelado? ¿Cuál era nuestro objetivo del juego? ¿Cómo se sintieron durante el juego?</p>	Dialogo	40 min

#### 4. EVALUACIÓN:

#### LISTA DE COTEJO

<b>DESEMPEÑO</b> <b>NIÑAS Y NIÑOS</b>	Se valora a sí mismo		Autorregula sus emociones	
	SI	NO	SI	NO
Ian		✓		✓
Cloe		✓		✓
Milan		✓		✓
Aracely		✓		✓
Guadalupe	✓		✓	
Aysha		✓		✓
Luz	✓		✓	
Eduardo	✓		✓	
Fabrizio		✓		✓
Maite		✓		✓
Andrea		✓		✓
Alondra	✓		✓	

Dylan	✓		✓	
Maximiliano	✓		✓	
Iker		✓		✓
Antonella		✓		✓
Bruno		✓		✓
Jhired		✓		✓
Esperanza		✓		✓
Diego		✓		✓
Brianna	✓		✓	
leonel	✓			✓
Rodrigo	✓			✓
Adriana		✓	✓	
Dania	✓		✓	

## ACTIVIDAD N° 02

“Sillas Musicales”

### 1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
<b>Personal</b> <b>Social</b>	<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactúa con sus compañeros durante la actividad.</li><li>• Construye normas y asume acuerdos y leyes.</li><li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li></ul>	Juega con otros niños y se integra en durante el juego.

**2. OBJETIVO:** Lograr que ninguno de los participantes toque el suelo.

### 3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Se invita a los niños y niñas a realizar la dinámica de yo tengo un tic	Dinámica	10 min
DESARROLLO	<p>Se explica de forma clara y breve en que consta el juego de “las sillas musicales”, seguidamente se recordaran los acuerdos para jugar en equipo.</p> <p>Luego se colocará el mismo número de sillas que participantes en forma de círculo con el espaldar hacia adentro, los niños y niñas se pondrá de pie por fuer a del círculo de sillas.</p> <p>Mientras la música suene, todos los participantes se mueven al ritmo de la música dando vueltas alrededor de las sillas, hacia un mismo sentido. Cuando la música deje de sonar, todos deben de buscar una silla en la que subirse. Si se consigue que nadie se quede sin silla, se</p>	Música Sillas	30 min

	procede a reiniciarse el juego quitando una silla del círculo. (varias personas pueden compartir una silla)		
<b>EVALUACIÓN GRUPAL</b>	Se invita a los niños y niñas a sentarse en asamblea para dialogar: ¿De qué trato el juego? ¿Qué teníamos que hacer su un compañero era congelado? ¿Cuál era nuestro objetivo del juego? ¿Cómo se sintieron durante el juego?	Dialogo	10 min

#### 4. EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

DESEMPEÑO NIÑAS Y NIÑOS	Interactúa con sus compañeros durante la actividad.		Construye normas y asume acuerdos y leyes.		Participa en acciones que promueven el bienestar común.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Ian	✓			✓		✓
Cloe		✓		✓		✓
Milan		✓		✓		✓
Aracely		✓		✓	✓	
Guadalupe	✓		✓		✓	
Aysha		✓		✓		✓
Luz	✓		✓		✓	
Eduardo	✓			✓	✓	
Fabrizio		✓		✓		✓
Maite		✓		✓		✓
Andrea	✓		✓			✓
Alondra	✓		✓		✓	
Dylan	✓		✓		✓	
Maximiliano	✓		✓		✓	
Iker		✓	✓		✓	

Antonella		✓		✓		✓
Bruno	✓		✓			✓
Jhilet		✓		✓		✓
Esperanza		✓		✓		✓
Diego		✓		✓		✓
Brianna	✓		✓		✓	
leonel	✓			✓		✓
Rodrigo	✓			✓	✓	
Adriana		✓	✓		✓	
Dania	✓		✓		✓	

### ACTIVIDAD N° 03

“Globo arriba”

#### 1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotriz	<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente</li> </ul>	Juega y realiza acciones, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar el globo. –en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

2. **OBJETIVO:** Conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

#### 3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Se invita a los niños y niñas a sentarse en asamblea, cuando ya todos estén ordenados se mostrará un sobre sorpresa, que contendrá adivinanzas que tendrán que adivinar.	Canción	10 min
DESARROLLO	Se explicará en que consiste el juego del “globo arriba”, luego se recordará los acuerdos para jugar en equipo. Seguidamente se iniciará con el juego, para ello se pedir a los niños y niñas que se desplacen por todo el patio y se queden de pie. Un jugador seleccionado será el que lance el globo hacia el aire. A partir de ese momento se debe de	Patio Globo	30 min



	<p>tratar de conseguir que el globo no caiga al piso.</p> <p>El juego termina cuando todos los participantes se sienten antes de que el globo toque el suelo.</p>		
<b>EVALUACIÓN GRUPAL</b>	<p>Se invita a los niños y niñas a sentarse en asamblea para dialogar: ¿De qué trato el juego? ¿Qué paso con el globo? ¿Cuál era nuestro objetivo del juego? ¿Cómo se sintieron durante el juego?</p>	Dialogo	10 min

#### 4. EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

<b>DESEMPEÑO</b> <b>NIÑAS Y NIÑOS</b>	Comprende su cuerpo.		Se expresa corporalmente	
	SI	NO	SI	NO
Ian	✓		✓	
Cloe	✓			✓
Milan		✓		✓
Aracely		✓	✓	
Guadalupe	✓		✓	
Aysha		✓		✓
Luz	✓		✓	
Eduardo	✓		✓	
Fabrizio		✓		✓
Maite		✓		✓
Andrea	✓		✓	
Alondra	✓		✓	
Dylan	✓		✓	
Maximiliano	✓		✓	

Iker		✓	✓	
Antonella		✓		✓
Bruno	✓		✓	
Jhilet		✓		✓
Esperanza		✓		✓
Diego		✓		✓
Brianna	✓		✓	
leonel	✓			✓
Rodrigo	✓			✓
Adriana		✓	✓	
Dania	✓		✓	

## ACTIVIDAD N° 04

“La Isla”

### 1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Personal Social	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con sus compañeros.</li> <li>• Construye normas y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	Propone ideas para el juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

2. **OBJETIVO:** conseguir que los participantes del juego coloquen el disco dentro del círculo central.

### 3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Se invita a los niños y niñas a cantar “en la selva me encontré”	Canción	10 min
DESARROLLO	Se explicara en que consiste el juego del “La Isla”, luego se recordara los acuerdos para jugar en equipo. Se trazara una línea con una tiza en el suelo del patio, a una distancia adecuada se hará un círculo cuyo diámetro debe ser más grande que el disco volador. Luego un disco volador debe de ser colado en el círculo y los participantes se colocaran fuera de ese espacio delimitado a una distancia marcada, se formaran dos columnas una de niños y otra de niñas, desde ahí tendrán que tratar de hacer llegar con ayuda de la pelota el disco volador al círculo. Nadie tiene que pisar en	Patio Disco volador Tiza Pelota	30 min

	ningún momento, dentro del espacio marcado.		
EVALUACIÓN GRUPAL	Se invitara a los niños y niñas a sentarse en asamblea para preguntar: ¿De qué trato el juego? ¿Qué tenían que hacer con pelota? ¿A dónde tiene que llegar el disco? ¿Cómo lograron el objetivo?	Dialogo	10 min

#### 4. EVALUACION: LISTA DE COTEJO

DESEMPEÑO NIÑAS Y NIÑOS	Interactúa con sus compañeros.		Construye normas y asume acuerdos y leyes.		Participa en acciones que promueven el bienestar común.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Ian	✓		✓		✓	
Cloe		✓		✓		✓
Milan	✓			✓	✓	
Aracely	✓			✓	✓	
Guadalupe	✓		✓		✓	
Aysha	✓			✓	✓	✓
Luz	✓		✓		✓	
Eduardo	✓		✓		✓	
Fabrizio		✓		✓		✓
Maite		✓		✓		✓
Andrea	✓		✓		✓	
Alondra	✓		✓		✓	
Dylan	✓		✓		✓	
Maximiliano	✓		✓		✓	
Iker	✓		✓		✓	
Antonella		✓		✓		✓
Bruno	✓		✓		✓	
Jhired		✓		✓		✓

Esperanza	✓		✓			✓
Diego		✓		✓	✓	
Brianna	✓		✓			✓
leonel	✓		✓		✓	
Rodrigo	✓		✓		✓	
Adriana		✓	✓			✓
Dania	✓		✓		✓	

## ACTIVIDAD N° 05

“Pilla pilla por pareja”

### 1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
<b>Personal</b> <b>Social</b>	<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactúa con sus compañeros durante el juego.</li><li>• Construye normas y asume acuerdos y leyes.</li><li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li></ul>	Propone ideas para el juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

2. **OBJETIVO:** desarrollar la velocidad y coordinación óculo- manual

### 3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Se invitará a los niños y niñas a participar en la dinámica de barco se hunde, hay formaremos parejas donde a cada niño le daremos un numero por parejas.	Dinámica	10 min
DESARROLLO	Sentados en asamblea se les explicará en que consiste el siguiente juego llamado “Pilla por pareja”, luego se recordara los acuerdos para jugar en equipo. Pediremos a los niños y niñas a que nos digan su número, cuando todos tengan claro cuál es su número pediremos que se desplacen de forma libre por todo el patio, cuando la maestra diga 1, todos los	Voz	30 min

	1 deben de chapar a los números 2; cuando se haya conseguido atrapar a todos, se volverá a repetir cambiando las funciones.		
EVALUACIÓN GRUPAL	Se invitara a los niños(as) a sentarse en asamblea para preguntar de forma libre: ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes ganaron? ¿Les gusto que todos ganaran?	Dialogo	10 min

#### 4. EVALUACION: LISTA DE COTEJO

DESEMPEÑO NIÑAS Y NIÑOS	Interactúa con sus compañeros durante el juego.		Construye normas y asume acuerdos y leyes.		Participa en acciones que promueven el bienestar común.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Ian	✓		✓		✓	
Cloe	✓			✓		✓
Milan		✓		✓	✓	
Aracely	✓			✓	✓	
Guadalupe	✓		✓			
Aysha	✓			✓	✓	✓
Luz	✓		✓		✓	
Eduardo	✓		✓		✓	
Fabrizio		✓		✓		✓
Maite		✓		✓		✓
Andrea	✓		✓		✓	
Alondra	✓		✓		✓	
Dylan	✓		✓		✓	
Maximiliano	✓		✓		✓	
Iker	✓		✓		✓	
Antonella		✓		✓	✓	✓

Bruno	✓		✓		✓	
Jhilet		✓		✓		✓
Esperanza	✓			✓		✓
Diego		✓	✓		✓	✓
Brianna	✓		✓		✓	
leonel	✓		✓		✓	
Rodrigo	✓		✓		✓	
Adriana	✓		✓		✓	
Dania	✓		✓		✓	



## ACTIVIDAD N° 06

“Orden en las sillas”

### 1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Personal Social	CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se valora a sí mismo</li><li>• Autorregula sus emociones durante el juego.</li></ul>	Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.

2. **OBJETIVO:** lograr que los niños y niñas participen durante todo el juego según las indicaciones dadas por la maestra.

### 3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Se invita a los niños (as) a cantar y bailara “la patita Lulú”	Canción	10 min
DESARROLLO	Junto a los niños y niñas recordaremos los acuerdos para jugar en equipo y se explicara en que consiste el juego de forma sencilla, para que sea entendible para todos. Si quedara alguna duda se volverá a repetir la explicación. Seguidamente se dará inicio al juego se dará inicio cuando las sillas sean colocadas, una tras otra formando una fila, deberá de haber tantas sillas como jugadores. Cada participante debe de iniciar de pie encima de una silla. La maestra dirá orden en la silla por estatura, ahora nos ordenaremos por seriación de hombre-mujer....	Sillas	30 min

EVALUACIÓN GRUPAL	Los niños y niñas luego del juego se sentaran en asamblea para dialogar sobre lo realizado: ¿Qué hicimos en el juego? ¿Quiénes participaron en el juego? ¿Cómo se sintieron jugando en grupo?	Dialogo	10 min
-------------------	---	---------	--------

#### 4. EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

DESEMPEÑO NIÑAS Y NIÑOS	Se valora a sí mismo		Autorregula sus emociones durante el juego.	
	SI	NO	SI	NO
Ian	✓		✓	
Cloe		✓		✓
Milan		✓	✓	
Aracely	✓		✓	
Guadalupe	✓		✓	
Aysha	✓			✓
Luz	✓		✓	
Eduardo	✓		✓	
Fabrizio		✓		✓
Maite	✓			✓
Andrea	✓		✓	
Alondra	✓		✓	
Dylan	✓		✓	
Maximiliano	✓		✓	
Iker	✓		✓	
Antonella		✓		✓
Bruno	✓		✓	
Jhired		✓		✓
Esperanza		✓	✓	
Diego	✓			✓
Brianna	✓		✓	

leonel	✓		✓	
Rodrigo	✓		✓	
Adriana		✓	✓	
Dania	✓		✓	

## ACTIVIDAD N° 07

“figuras humanas”

### 1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprende su cuerpo.</li><li>• Se expresa corporalmente.</li></ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses del juego.

2. **OBJETIVO:** Lograr que todos los niños y niñas realicen la actividad de manera cooperativa, con la participación de todos.

### 3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Invitamos a los niños y niñas a escuchar el cuento de la carrera de zapatillas. Cuando se esté narrando el cuento se ira generando expectativa y reflexión de los niños. Terminado el cuento preguntaremos ¿Qué paso con la jirafa cuando no podía amarrarse su zapato? ¿Será bueno ayudar a nuestros amigos?	Cuento	10 min
DESARROLLO	Se explicará cómo se desarrollara el juego, luego se recordara los acuerdos para trabajare en grupo, pediremos a los niños y niñas desplazarnos con nuestras sillas al patio y que lo coloquen en distintas partes del patio, luego se dará la indicación de que formen un circulo sin que ningún participante toque el suelo, hay los niños y niñas podrán utilizar diversas estrategias de como	Sillas	30 min

	solución ese problema, para lograr el objetivo del juego.		
EVALUACIÓN GRUPAL	Nos sentaremos en asamblea para preguntar sobre lo realizado: ¿fue fácil el juego realizado? ¿Por qué será importante conversar con nuestros compañeros para buscar soluciones?	Dialogo	10 min

#### 4. EVALUACIÓN:

#### LISTA DE COTEJO

DESEMPEÑO NIÑAS Y NIÑOS	Comprende su cuerpo		Se expresa oralmente	
	SI	NO	SI	NO
Ian	✓		✓	
Cloe	✓		✓	
Milan		✓		✓
Aracely	✓		✓	
Guadalupe	✓		✓	
Aysha	✓			✓
Luz	✓		✓	
Eduardo	✓		✓	
Fabrizio		✓		✓
Maite	✓			✓
Andrea	✓		✓	
Alondra	✓		✓	
Dylan	✓		✓	
Maximiliano	✓		✓	
Iker		✓	✓	
Antonella		✓		✓
Bruno	✓		✓	
Jhired		✓		✓
Esperanza	✓		✓	

Diego		✓		✓
Brianna	✓		✓	
leonel	✓		✓	
Rodrigo	✓		✓	
Adriana	✓		✓	
Dania	✓		✓	

## ACTIVIDAD N° 08

“Enredados”

### 1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
comunicación	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliza palabras de uso frecuente para expresarse</li><li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</li></ul>	Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz para dar indicaciones a sus compañeros.

2. **OBJETIVO:** Desarrollar la coordinación y cooperación.

### 3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Se invita a los niños y niñas a cantar “5 ratoncitos vi”. Recordamos las normas de convivencia y acuerdos de grupo.	Canción	10 min
DESARROLLO	Sentados en asamblea recordaremos los acuerdos para trabajar en equipo, luego explicaremos en qué consistirá el juego a desarrollarse, se les dirá que formaremos 3 grupos, donde cada grupo tendrá que formar un círculo pequeño y cogerse de la mano con su compañero que esta afrente, luego se dará la indicación de que sin soltarse vean cómo pueden formar un círculo. Cuando ya indicaciones estén claras, se empezará con el juego.  El juego culminara cuando todos los equipos hayan logrado desenredares. Si no se logrará se comenzará de nuevo.		30 min

EVALUACIÓN GRUPAL	Se invitara a los niños y niñas a sentarse en asamblea para preguntar: ¿fue fácil formar un círculo? ¿Cómo lo logramos?	Dialogo	10 min
-------------------	---	---------	--------

#### 4. EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

DESEMPEÑO NIÑAS Y NIÑOS	Utiliza palabras de uso frecuente para expresarse		Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	
	SI	NO	SI	NO
Ian	✓		✓	
Cloe	✓		✓	
Milan		✓		✓
Aracely	✓		✓	
Guadalupe	✓		✓	
Aysha	✓			✓
Luz	✓		✓	
Eduardo	✓		✓	
Fabrizio		✓		✓
Maite		✓		✓
Andrea	✓		✓	
Alondra	✓		✓	
Dylan	✓		✓	
Maximiliano	✓		✓	
Iker	✓		✓	
Antonella		✓		✓
Bruno	✓		✓	
Jhired		✓		✓
Esperanza	✓		✓	
Diego		✓		✓
Brianna	✓		✓	



leonel	✓		✓	
Rodrigo	✓		✓	
Adriana	✓		✓	
Dania	✓		✓	

## ACTIVIDAD N° 09

“La batidora”

### 1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprende su cuerpo.</li><li>• Se expresa corporalmente durante el juego.</li></ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en conjunto con sus compañeros, acorde con sus necesidades e intereses del juego.

2. **OBJETIVO:** cooperación, coordinación.

### 3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Se invita a los niños y niñas a bailar la canción “El baile de los animales”. Luego recordamos las normas de convivencia y los acuerdos de grupo.	Canción	10 min
DESARROLLO	Sentados en asamblea los niños y niñas recordaremos los acuerdos para jugar en equipo, luego se explicará en que consiste el juego de forma clara y sencilla para que sea entendido por todos. Posteriormente se dará inicio al juego, los niños y niñas tendrán que coger de los agarres del paracaídas, tratando de mantenerlo estirado. La maestra insertará una pelota en el paracaídas y entre todos realizarán diversos movimientos con el objetivo de que la pelota tome impulso, gire	paracaídas	30 min

	alrededor de la tela en forma circular y no se caiga al piso. Para este juego se requiere mucha coordinación y estar muy atento.		
EVALUACIÓN GRUPAL	Se invitará a los niños y niñas a sentarse en asamblea para preguntar: ¿Qué realizamos? ¿Cómo lo realizamos? ¿lo logramos?	Dialogo	10 min

#### 4. EVALUACIÓN:

#### LISTA DE COTEJO

DESEMPEÑO NIÑAS Y NIÑOS	Comprende su cuerpo		Se expresa corporalmente durante el juego.	
	SI	NO	SI	NO
Ian	✓		✓	
Cloe	✓		✓	
Milan		✓	✓	
Aracely	✓			✓
Guadalupe	✓		✓	
Aysha	✓		✓	
Luz	✓		✓	
Eduardo	✓		✓	
Fabrizio		✓		✓
Maite	✓			✓
Andrea	✓		✓	
Alondra	✓		✓	
Dylan	✓		✓	
Maximiliano	✓		✓	
Iker	✓		✓	
Antonella		✓		✓
Bruno	✓		✓	
Jhired		✓		✓

Esperanza	✓		✓	
Diego		✓		✓
Brianna	✓		✓	
leonel	✓		✓	
Rodrigo	✓		✓	
Adriana		✓	✓	
Dania	✓		✓	

## ACTIVIDAD N° 10

“Buscando a mi pareja”

### 1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"><li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li><li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li></ul>	Establece relaciones de las figuras que tienen y se agrupan.

2. **OBJETIVO:** conseguir que todos los participantes encuentren sus parejas a través de la sociabilización.

### 3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIAL	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Se presentará una caja sorpresa que contendrá rompecabezas de animales, para armarlos nos uniremos en pareja. Luego lo pegaremos en la pizarra. Al finalizar recordamos las normas de convivencia y los acuerdos de grupo.	Rompecabezas	10 min
DESARROLLO	Los niños y niñas se organizarán de forma ordenada en una fila para desplazarse hacia el patio, hay nos sentaremos en asamblea y explicaremos en qué consistirá el juego a desarrollarse, luego recordaremos los acuerdos para jugar en equipo, el juego de “buscando mi pareja ”, se dará inicio cuando cada niño tenga un sobre con una imagen en su mano, a la cuenta de 3 , ellos tendrán que descubrir la imagen y realizar el sonido del animal que les tocó; cuando	Sobre con imágenes	30 min

	encuentren su pareja todos, los niños y niñas entregaran las imágenes a la maestra, para que se les pueda entregar otro sobre. Así sucesivamente se ira entregando más sobre donde el niño tendrá que preguntar a sus compañeros que animal, color, figura, medio de transporte, entre otros le tocó.		
EVALUACIÓN GRUPAL	Luego proseguiremos a sentarnos en asamblea, y dialogaremos ¿fue fácil encontrar a nuestra pareja? ¿Cómo encontraron a su pareja? ¿Por qué gusto el juego?	Dialogo	10 min

#### 4. EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

DESEMPEÑO NIÑAS Y NIÑOS	Traduce cantidades a expresiones numéricas.		Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	
	SI	NO	SI	NO
Ian	✓		✓	
Cloe		✓	✓	
Milan	✓			✓
Aracely		✓		✓
Guadalupe	✓		✓	
Aysha	✓		✓	
Luz	✓		✓	
Eduardo	✓		✓	
Fabrizio		✓		✓
Maite		✓		✓
Andrea	✓		✓	
Alondra	✓		✓	

Dylan	✓		✓	
Maximiliano	✓		✓	
Iker	✓		✓	
Antonella		✓		✓
Bruno	✓		✓	
Jhilet		✓		✓
Esperanza	✓		✓	
Diego		✓		✓
Brianna	✓		✓	
leonel	✓		✓	
Rodrigo	✓		✓	
Adriana	✓		✓	
Dania	✓		✓	

## ACTIVIDAD N° 11

### “Agrupaciones por números”

#### 1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
MATEMATICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando su propio cuerpo.</li> </ul>	Se agrupa con sus compañeros según la cantidad que se le indique.
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones de manera autónoma, como correr, deslizarse, hacer giros, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.</li> </ul>	Realiza movimientos por todo el espacio expresando sus emociones.

2. **OBJETIVO:** Cooperación - Oposición, trabajo con números.

#### 3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Invitaremos a los niños y niñas a cantar y bailar soy una taza, luego recordaremos algunas normas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Canción</li> <li>Normas</li> </ul>	10 min
DESARROLLO	Nos trasladaremos al patio de manera ordenada, indicaremos a todos los niños que deberán desplazarse por el espacio indicado.  Luego Los niños empezaran a moverse por todos lados, la maestra dirá un número y los niños deberán agruparse, la maestra pasara por cada grupo verificando si se agruparon correctamente y así sucesivamente se realizará varias veces el juego. Invitaremos a los niños a sentarse	<ul style="list-style-type: none"> <li>Patio</li> <li>Dialogo</li> <li>tapete</li> </ul>	30 min



	encima del tapete para descansar e inhalar y exhalar.		
EVALUACION GRUPAL	Realizaremos algunas preguntas: ¿Qué actividad realizamos? ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Quieren volver a repetirlo?	• dialogo	10 min

#### 4. EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

DESEMPEÑO NIÑAS Y NIÑOS	Se agrupa con sus compañeros según la cantidad que se le indique.		Realiza movimientos por todo el espacio expresando sus emociones.	
	SI	NO	SI	NO
Ian	✓		✓	
Cloe		✓	✓	
Milan	✓		✓	
Aracely	✓		✓	
Guadalupe	✓		✓	
Aysha		✓		✓
Luz		✓		✓
Eduardo	✓			✓
Fabrizio	✓		✓	
Maite	✓		✓	
Andrea		✓		✓
Alondra	✓		✓	
Dylan	✓		✓	
Maximiliano	✓			
Iker		✓		✓
Antonella		✓		✓
Bruno	✓		✓	
Jhired	✓		✓	

Esperanza	✓		✓	
Diego		✓		✓
Brianna	✓		✓	
leonel	✓		✓	
Rodrigo	✓		✓	
Adriana	✓		✓	
Dania	✓		✓	

## ACTIVIDAD N° 12

“Espalda con espalda”

### 1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"><li>Realiza acciones de manera autónoma, como, deslizarse y hacer giros, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.</li></ul>	Se desplaza hasta el suelo con ayuda de su compañero sin dejarse caer.

2. **OBJETIVO:** cooperación entre parejas

### 3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Invitaremos a los niños a realizar la dinámica cabeza, hombros, rodillas, pies.	<ul style="list-style-type: none"><li>dinámica</li></ul>	10min
DESARROLLO	Invitaremos a los niños a desplazarnos al patio de manera ordenada y realizaremos algunas indicaciones. Los niños estarán repartidos por parejas y deberán estar de pie, espalda contra espalda, a la señal de la maestra deberán intentar sentarse en el suelo, pero sin dejarse caer, Una vez en el suelo, deberán intentar levantarse, apoyándose uno del otro.  Luego nos sentaremos a descansar y tomar agua.	<ul style="list-style-type: none"><li>Patio</li><li>Dialogo</li><li>agua</li></ul>	30min

EVALUACIÓN GRUPAL	En asamblea realizaremos algunas preguntas: ¿Qué actividad realizamos? ¿Quiénes fueron sus parejas? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto del juego?	• Dialogo	10min
----------------------	---	-----------	-------

#### 4. EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

DESEMPEÑO NIÑAS Y NIÑOS	Realiza acciones de manera autónoma, como, deslizarse y hacer giros, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	
	SI	NO
Ian	✓	
Cloe	✓	
Milan	✓	
Aracely	✓	
Guadalupe	✓	
Aysha		✓
Luz	✓	
Eduardo	✓	
Fabrizio		✓
Maite	✓	
Andrea	✓	
Alondra	✓	
Dylan	✓	
Maximiliano	✓	
Iker	✓	
Antonella	✓	
Bruno	✓	

Jhiet	✓	
Esperanza		✓
Diego		✓
Brianna	✓	
leonel	✓	
Rodrigo	✓	
Adriana	✓	
Dania	✓	

### ACTIVIDAD N° 13

“las carretillas”

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones de manera autónoma, como, correr, deslizarse, hacer giros, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.</li> </ul>	Se desplaza de un lugar a otro en parejas realizando la carretilla.
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Regula su fuerza, velocidad y cierto control de su equilibrio.</li> </ul>	Regula su fuerza y velocidad al trasladar a su compañero de un lugar a otro.

1. **COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR**
2. **OBJETIVO:** coordinación, trabajo cooperativo en parejas.
3. **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Empezaremos cantando y bailando la canción los conejitos saltan, luego recordaremos algunas normas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Canción</li> <li>Normas</li> </ul>	10min

DESARROLLO	<p>Propondremos a los niños a realizar el juego de las carretillas que consiste que los niños se agrupen por parejas dándose la espalda sentados en el suelo. Cuando la maestra grite a sus marcas listos ya...</p> <p>Los niños deberán intentar arrastrar al compañero solo con el empuje de sus piernas y el apoyo de las manos en el suelo, cuidadosamente, ganara las parejas que logren pasar la meta propuesta.</p> <p>Después de haber terminado la actividad invitaremos a los niños a sentarse en el piso a descansar y tomar aire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patio</li> <li>• dialogo</li> </ul>	30min
EVALUACIÓN GRUPAL	Finalmente dialogaremos: ¿Qué actividad realizamos? ¿Quiénes fueron sus parejas?¿les gusto realizar la actividad con ellos?¿cómo se sintieron?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo</li> </ul>	10min

#### 4. EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

DESEMPEÑO NIÑAS Y NIÑOS	Realiza acciones de manera autónoma, como, correr, deslizarse, hacer giros, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.		Regula su fuerza, velocidad y cierto control de su equilibrio.	
	SI	NO	SI	NO
Ian	✓			✓
Cloe	✓		✓	
Milan	✓		✓	
Aracely	✓			✓
Guadalupe	✓		✓	
Aysha	✓		✓	
Luz		✓	✓	

Eduardo	✓		✓	
Fabrizio	✓		✓	
Maite	✓		✓	
Andrea	✓			✓
Alondra	✓		✓	
Dylan	✓		✓	
Maximiliano	✓		✓	
Iker	✓		✓	
Antonella	✓		✓	
Bruno	✓		✓	
Jhilet	✓			✓
Esperanza	✓		✓	
Diego	✓		✓	
Brianna		✓	✓	
leonel	✓		✓	
Rodrigo	✓		✓	
Adriana	✓		✓	
Dania	✓		✓	



## ACTIVIDAD N° 14

“juego de la granja”

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
COMUNICACION	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza gestos y sonidos en diversos volúmenes de voz según su interlocutor.</li> </ul>	Se agrupa con sus compañeros según la cantidad que se le indique.
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones de manera autónoma, como, deslizarse, gatear, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.</li> </ul>	Realiza movimientos por todo el espacio expresando sus emociones.

**1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR**

**2. OBJETIVO:** Mejorar las habilidades sociales a través de la comunicación no verbal.

**3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Invitaremos a los niños y niñas a cogerse de las manos para cantar e imitar la canción de la ronda de los animales. Recordaremos las normas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Canción</li> </ul>	10min
DESARROLLO	Daremos algunas indicaciones antes de empezar, Los niños formaran dos equipos, los que participaran se sentaran y se extenderán sobre el campo de juego, con los ojos cerrados, teniendo que imitar cada uno de ellos a un animal de la granja. Cuando la maestra termine de contar a sus marcas listo ya, los participantes deberán mantener los ojos cerrados y empezaran a gatear en busca de otros compañeros que estén haciendo el	<ul style="list-style-type: none"> <li>Patio</li> <li>Sonidos de animales</li> </ul>	30min

	mismo sonido que ellos.		
EVALUACIÓN GRUPAL	Luego proseguiremos a formar una asamblea y dialogar sobre la actividad: ¿Qué actividad realizamos? ¿Qué animales imitaron? ¿Cómo se sintieron?	• Dialogo	10min

#### 4. EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

DESEMPEÑO NIÑAS Y NIÑOS	Realiza gestos y sonidos en diversos volúmenes de voz según su interlocutor.		Realiza acciones de manera autónoma, como, deslizarse, gatear, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	
	SI	NO	SI	NO
Ian	✓		✓	
Cloe	✓		✓	
Milan	✓		✓	
Aracely		✓	✓	
Guadalupe	✓		✓	
Aysha	✓		✓	
Luz	✓		✓	
Eduardo	✓		✓	
Fabrizio		✓	✓	
Maite	✓		✓	
Andrea	✓		✓	
Alondra	✓		✓	
Dylan	✓		✓	
Maximiliano	✓		✓	
Iker		✓		✓
Antonella	✓		✓	
Bruno	✓		✓	
Jhired	✓		✓	

Esperanza	✓		✓	
Diego	✓		✓	
Brianna	✓		✓	
leonel	✓		✓	
Rodrigo		✓		✓
Adriana	✓		✓	
Dania	✓		✓	

## ACTIVIDAD N° 15

“La cadena humana”

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
MATEMATICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usa expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, “muchos”, “pocos”,</li> </ul>	Reconoce si hay muchos y pocos en su grupo.
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones de manera autónoma, como correr en compañía de sus compañeros, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.</li> </ul>	Se desplaza corriendo por todo el patio jugando a la cadena.

**1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR**

**2. OBJETIVO:** Desarrollar la cooperación, y velocidad junto con la fuerza.

**3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Invitaremos a los niños y niñas a formar una asamblea en semicírculo, luego cantaremos y bailaremos el cocodrilo dante, seguidamente recordaremos algunas normas de convivencia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>asamblea</li> <li>Canción</li> <li>Normas</li> </ul>	10min
DESARROLLO	Invitamos a los niños a salir al patio para poder realizar la actividad. Propondremos a los niños y niñas realizar el juego de la cadena que consiste que un niño debe de chapar a un compañero (para ello realizaremos el juego del zapatito roto para descubrir quién será el que chape a	<ul style="list-style-type: none"> <li>Patio</li> <li>Dialogo</li> <li>cadena</li> </ul>	30min

	los demás), se irán agarrando de la mano y entre los dos seguirán chapando al resto y así sucesivamente, los que son chapados se irán uniendo a los demás niños y formaran la cadena sin soltarse de las manos hasta que todos finalmente sean chapados y formen entre toda una gran cadena.		
<b>EVALUACIÓN GRUPAL</b>	Invitaremos a los niños a sentarse a descansar y dialogar sobre la actividad realizada: ¿Qué tal les pareció el juego ¿Cómo se sintieron?	• Dialogo	10min

#### 4. EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

<b>DESEMPEÑO</b>	Usa expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, "muchos", "pocos",		Realiza acciones de manera autónoma, como correr en compañía de sus compañeros, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	
	SI	NO	SI	NO
<b>NIÑAS Y NIÑOS</b>				
Ian	✓		✓	
Cloe	✓		✓	
Milan		✓	✓	
Aracely	✓		✓	
Guadalupe	✓			✓
Aysha	✓		✓	
Luz	✓		✓	
Eduardo	✓		✓	
Fabrizio	✓		✓	
Maite	✓		✓	
Andrea		✓	✓	

Alondra	✓		✓	
Dylan	✓		✓	
Maximiliano	✓		✓	
Iker	✓		✓	
Antonella		✓		✓
Bruno	✓		✓	
Jhilet	✓		✓	
Esperanza	✓		✓	
Diego	✓		✓	
Brianna	✓		✓	
leonel		✓	✓	
Rodrigo	✓		✓	
Adriana	✓		✓	
Dania	✓			✓

## ACTIVIDAD N° 16

### “Prendas revueltas”

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.</li> </ul>	Reconoce la prenda que le corresponde y se lo coloca.
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones de manera autónoma, como, correr, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.</li> </ul>	Corre hasta el espacio donde están las prendas.

1. **COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR**

2. **OBJETIVO:** Potenciar la autonomía, autosuficiencia y trabajo en equipo.

3. **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Empezaremos cantando a mis manos yo las muevo, luego recordaremos algunas normas de convivencia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Canción</li> <li>Normas</li> </ul>	10min
DESARROLLO	<p>Invitamos a los niños a formar dos filas para desplazarnos hasta el patio para realizar la actividad.</p> <p>Cada niño, antes de comenzar dejará una prenda en el centro del patio (puede ser una zapatilla, casaca, media, lo que el niño desee) luego se formaran equipos, que correrán en una carrera de relevos al centro del patio, al llegar buscarán su prenda, se lo colocarán perfectamente (abrocharan sus botones y sus casacas, ataran sus pasadores, etc)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prendas de los niños</li> <li>petate</li> </ul>	30min

	<p>luego correrán hasta el compañero de su equipo a darle la mano para que este salga corriendo y llegue al centro del patio a buscar su prenda y colocársela y así sucesivamente hasta que todos encuentren sus prendas y se las coloquen.</p> <p>Invitamos a los niños a descansar sobre el petate.</p>		
<b>EVALUACIÓN GRUPAL</b>	<p>En asamblea realizaremos algunas preguntas: ¿Cuál fue el objetivo de la actividad? ¿Les gusto la actividad realizada? ¿Cómo se sintieron?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo</li> </ul>	10min

#### 4. EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

<b>DESEMPEÑO</b> NIÑAS Y NIÑOS	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.		Realiza acciones de manera autónoma, como, correr, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	
	SI	NO	SI	NO
Ian	✓		✓	
Cloe	✓		✓	
Milan	✓		✓	
Aracely		✓	✓	
Guadalupe	✓			✓
Aysha	✓		✓	
Luz	✓		✓	
Eduardo	✓		✓	
Fabrizio	✓		✓	
Maite	✓		✓	
Andrea		✓	✓	
Alondra	✓		✓	



Dylan	✓		✓	
Maximiliano	✓		✓	
Iker	✓		✓	
Antonella	✓			✓
Bruno	✓		✓	
Jhilet	✓		✓	
Esperanza	✓		✓	
Diego	✓		✓	
Brianna	✓		✓	
leonel		✓	✓	
Rodrigo	✓		✓	
Adriana	✓		✓	
Dania	✓			✓

## ACTIVIDAD N° 17

“¡Hola!”

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.</li> </ul>	Saludan a sus compañeros que se encuentran en el centro del paracaídas.
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones de manera autónoma, como, lanzar el paracaídas hacia arriba.</li> </ul>	Coge y Lanza el paracaídas hacia arriba permitiendo que su compañero se coloque al medio del paracaídas.

**1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR**

**2. OBJETIVO:** Desarrollo de relaciones afectivas, respetar turnos.

**3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Invitaremos a los niños a ponerse de pies para bailar los árboles se mesen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Canción</li> </ul>	10 min
DESARROLLO	<p>Recordaremos las normas de convivencia y daremos algunas indicaciones antes de empezar a jugar.</p> <p>Los niños se colocarán alrededor del paracaídas. La maestra dirá: "uno, dos, un nombre". En este instante el grupo infla el paracaídas mientras el jugador nombrado se mete por debajo, cuando el paracaídas se desinfla el que está en el centro asoma su cabeza por el agujero central del paracaídas, saludando al grupo. Si el agujero del paracaídas es pequeño, basta con que el que está en el centro salude</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Normas de convivencia</li> <li>Paracaídas</li> <li>patio</li> </ul>	30min

	<p>sacando su brazo por él.</p> <p>Sus compañeros dicen: "hola, (nombre del niño/a)" y hacen olas con el paracaídas. El que está en el centro es el que dice el nombre de la nueva persona que va a entrar.</p> <p>Al tiempo entra el siguiente jugador nombrado, sale el que estaba en el centro y así sucesivamente permitiéndoles a todos los niños participar del juego.</p> <p>Cuando terminemos de jugar invitaremos a los niños a sentarse sobre el paracaídas para que descansen.</p>		
<b>EVALUACIÓN GRUPAL</b>	<p>Dialogaremos con los niños: ¿Cómo se llamó la actividad realizada? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo se sintieron?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo</li> </ul>	10min

#### 4. EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

<b>DESEMPEÑO</b>	Utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.		Realiza acciones de manera autónoma, como, lanzar el paracaídas hacia arriba.	
	SI	NO	SI	NO
<b>NIÑAS Y NIÑOS</b>				
Ian	✓		✓	
Cloe	✓		✓	
Milan	✓		✓	
Aracely	✓		✓	
Guadalupe	✓		✓	
Aysha		✓	✓	
Luz		✓	✓	
Eduardo	✓		✓	

Fabrizio	✓		✓	
Maite	✓		✓	
Andrea	✓		✓	
Alondra	✓		✓	
Dylan	✓		✓	
Maximiliano	✓		✓	
Iker	✓		✓	
Antonella		✓	✓	
Bruno	✓		✓	
Jhilet	✓		✓	
Esperanza	✓		✓	
Diego	✓		✓	
Brianna	✓		✓	
leonel	✓		✓	
Rodrigo	✓		✓	
Adriana	✓		✓	
Dania	✓		✓	

## ACTIVIDAD N° 18

“pelotas a volar”

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza la acción de correr, brincar y saltar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.</li> </ul>	Realiza las diferentes acciones según indica la maestra para recoger las pelotas.

1. **COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR**
2. **OBJETIVO:** Ser capaces de adecuar sus movimientos y desplazarse
3. **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Mediante una bolsa mágica mostraremos el material a utilizar y realizaremos algunas preguntas: ¿Cómo se llama el material? ¿Qué podemos hacer con la pelota? ¿En qué espacio podemos jugar con la pelota? Recordaremos algunas normas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bolsa mágica</li> <li>Dialogo</li> <li>normas</li> </ul>	10min
DESARROLLO	La maestra reunirá a los niños y niñas en el centro del patio, a su señal lanzará al aire todas las pelotas que están en un deposito grande, los niños rápidamente deberán recoger los balones y traerlos de vuelta a la bolsa. <i>Los niños realizaran distintas formas de desplazamiento a la hora de ir a recoger las pelotas, ya sea por parejas, saltando con los dos pies, saltando con un solo</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pelotas</li> <li>deposito</li> </ul>	30min

	pie, etc.		
<b>EVALUACIÓN GRUPAL</b>	Nos sentaremos en asamblea, y dialogaremos ¿Cómo se llamó la actividad? ¿Qué formas realizaron para desplazarse a recoger las pelotas? ¿Cómo se sintieron?	• Dialogo	10min

#### 4. EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

<b>DESEMPEÑO</b> <b>NIÑAS Y NIÑOS</b>	Realiza la acción de correr, brincar y saltar en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	
	SI	NO
Ian	✓	
Cloe	✓	
Milan	✓	
Aracely	✓	
Guadalupe	✓	
Aysha		✓
Luz	✓	
Eduardo	✓	
Fabrizio	✓	
Maite	✓	
Andrea	✓	
Alondra	✓	
Dylan		✓
Maximiliano	✓	
Iker	✓	
Antonella	✓	
Bruno	✓	
Jhoret	✓	

Esperanza	✓	
Diego	✓	
Brianna	✓	
leonel	✓	
Rodrigo	✓	
Adriana	✓	
Dania	✓	

## ACTIVIDAD N° 19

### “La piedra y las pepitas de oro”

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Realiza la acción de lanzar pelotas encima del paracaídas, sin dejar que ingrese la piedra por el agujero, los que expresa sus emociones explorando expresando sus emociones con relación al espacio.	Coge y Lanza el paracaídas hacia arriba permitiendo que su compañero se coloque al medio del paracaídas.

**1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR**

**2. OBJETIVO:** trabajo en equipo, cooperación, coordinación.

**3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Invitamos a los niños a formar una asamblea, y recordaremos algunas normas de convivencia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asamblea</li> <li>• Dialogo</li> <li>• Normas</li> </ul>	10min
DESARROLLO	Realizaremos algunas indicaciones del juego. Con el paracaídas paralelo al suelo, se depositarán en él seis pelotas, uno de los cuales presentara una característica especial, bien sea su tamaño, su color, etc., que le distingue del resto. Es pelota será la piedra y el resto serán las pepitas de oro. Los niños comenzaran a hacer movimientos con el paracaídas tratando de que las pepitas se introduzcan por el agujero central del paracaídas y evitando que la piedra lo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelotas</li> <li>• Paracaídas</li> <li>• patio</li> </ul>	30min



	<p>haga. Por cada pepita que se introduzca por el agujero central del paracaídas anotaran un punto. El juego terminara cuando la piedra se introduce por el agujero o se sale del paracaídas. ¿Cuántos puntos serán capaces de conseguir?</p> <p>Determinaremos un tiempo de juego, y daremos la posibilidad de que las pepitas que se salgan del paracaídas puedan volver a depositarse en el mismo.</p>		
EVALUACIÓN GRUPAL	<p>Invitaremos a los niños y niñas a sentarse para dialogar: ¿Qué actividad realizamos? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo se sintieron durante el juego?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asamblea</li> <li>• Dialogo</li> </ul>	10min

#### 4. EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

<p style="text-align: center;"><b>DESEMPEÑO</b></p> <p style="text-align: left;"><b>NIÑAS Y NIÑOS</b></p>	<p>Realiza la acción de lanzar pelotas encima del paracaídas, sin dejar que ingrese la piedra por el agujero, los que expresa sus emociones explorando expresando sus emociones con relación al espacio.</p>	
	SI	NO
Ian	✓	
Cloe	✓	
Milan	✓	
Aracely	✓	
Guadalupe	✓	
Aysha	✓	
Luz	✓	
Eduardo	✓	

Fabrizio		✓
Maite	✓	
Andrea	✓	
Alondra	✓	
Dylan	✓	
Maximiliano	✓	
Iker	✓	
Antonella		✓
Bruno	✓	
Jhilet	✓	
Esperanza	✓	
Diego	✓	
Brianna	✓	
leonel	✓	
Rodrigo	✓	
Adriana	✓	
Dania	✓	

## ACTIVIDAD N° 20

“Cara y cruz”

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Expresa sus emociones a través de gestos y movimientos corporales.</li><li>• Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.</li></ul>	Realiza diversos gestos con la finalidad de hacer reír a sus compañeros.

**1. COMPETENCIA Y APRENDIZAJES A DESARROLLAR**

**2. OBJETIVO:** Perdida de timidez, reforzar las habilidades sociales y divertirse

**3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MOTIVACIÓN INICIAL	Mostraremos a los niños y niñas una caja sorpresa que contendrá las figuras geométricas (círculo y cuadrado), invitaremos a cada niño a escoger y pediremos que se agrupen por sus figuras geométricas.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Caja sorpresa</li><li>• Figuras geométricas</li></ul>	10min
DESARROLLO	Los dos grupos se colocarán en fila uno al lado del otro y miraran al grupo que tienen en frente. Un grupo se llamará cara y la otra cruz.  Se tirará la moneda al aire, y la maestra gritará si ha salido cara o cruz, si ha salido cruz, este grupo tendrá que hacer reír al grupo cara, estos permanecerán serios sin poder reírse, si alguno del grupo cara se	<ul style="list-style-type: none"><li>• Moneda grande</li><li>• dialogo</li></ul>	30min

	ríe, pasará al grupo cruz y así sucesivamente. El juego terminará cuando en cualquiera de los grupos no quede nadie.		
EVALUACIÓN GRUPAL	Luego proseguiremos a sentarnos en asamblea, para dialogar: ¿Qué actividad realizamos? ¿Cómo se llamó el juego? ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Qué fue lo que más les gusto?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asamblea</li> <li>• Dialogo</li> </ul>	10min

#### 4. EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

DESEMPEÑO NIÑAS Y NIÑOS	Expresa sus emociones a través de gestos y movimientos corporales.		Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar	
	SI	NO	SI	NO
Ian	✓		✓	
Cloe	✓		✓	
Milan	✓		✓	
Aracely	✓		✓	
Guadalupe	✓		✓	
Aysha	✓		✓	
Luz	✓		✓	
Eduardo	✓		✓	
Fabrizio		✓	✓	
Maite	✓		✓	
Andrea	✓		✓	
Alondra	✓		✓	
Dylan	✓		✓	
Maximiliano	✓		✓	
Iker	✓		✓	
Antonella	✓		✓	
Bruno	✓		✓	

Jhired	✓		✓	
Esperanza	✓		✓	
Diego	✓		✓	
Brianna	✓		✓	
leonel	✓		✓	
Rodrigo	✓		✓	
Adriana	✓		✓	
Dania	✓		✓	

6.6 EVIDENCIAS

DAMOS UN PASEO POR EL LAGO ENCANTADO





## SILLAS MUSICALES





## GLOBO ARRIBA





LA ISLA



## PILLA PILLA POR PAREJAS





ORDEN EN LA SILLAS





FIGURAS HUMANAS



## ENREDADOS





## LA BATIDORA





## BUSCANDO A MI PAREJA





## AGRUPACIONES POR NUMEROS





## ESPALDA CON ESPALDA





## LAS CARRETILLAS





## JUEGO DE LA GRANJA



LA CADENA





## PRENDAS REVUELTAS



HOLA





## PELOTAS A VOLAR



## LA PIEDRA Y LAS PEPITAS DE ORO





## CARA Y CRUZ



## 6.7. INFORME DE OPINIÓN

### INFORME DE OPINION (JUICIO DE EXPERTO)

#### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Título del Proyecto de Investigación:** Programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos para desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314
- 1.2. **Objetivo:** Demostrar que el Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos permitirá el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314.
- 1.3. **Autoras:** Barrios Naves Karol Milagros / Murga Minaya Gisell Liseth
- 1.4. **Instrumento de evaluación:** Lista de cotejo. (instrumento que se utilizará en el pre test y post test).
- 1.5. **Apellidos y nombres del Experto:** Mg. Jenny Javier Rojas
- 1.6. **Títulos Académicos:**
  - Lic. Educación Inicial
  - Magister en Ciencias de la Educación Superior
- 1.7. **Institución donde labora:** Universidad Nacional del Santa.
- 1.8. **Experiencia profesional:**
  - 10 años Docencia en Educación Inicial
  - 8 años en Docencia en el Nivel Superior

II. ASPECTOS A EVALUAR: (Tener en cuenta en cada aspecto de validación)

D= Deficiente R= Regular B= Bueno E= Excelente

DIMENSIONES	ITMES	CLARIDAD			OBJETIVIDAD			COHERENCIA			PERTINENCIA			OBSERVACIONES
		D	R	E	D	R	E	D	R	E	D	R	E	
JUEGOS	Trabajan en equipo de manera armoniosa.			X			X						X	
	Resuelve problemas simples durante los juegos con el apoyo de sus compañeros.			X			X						X	
	Se integra en diversos equipos con facilidad.			X			X						X	
COOPERATIVOS	Comparte con sus compañeros los materiales que se están utilizando.			X			X						X	
	Apoya a sus compañeros cuando se presenta dificultades en el juego.			X			X						X	
	Permite que le ayuden durante el juego.			X			X						X	
ACCEPTACIÓN DE LAS DIFERENCIAS	Expresa ideas para ejecutar las actividades lúdicas.			X			X						X	
	Escucha las opiniones de sus compañeros durante el juego.			X			X						X	
	Respeto las ideas de sus compañeros asumiendo como suya sin enojarse o entristecerse.			X			X						X	
AUTOCONOCIMIENTO	Reconoce las emociones de felicidad, tristeza o enojo en los diferentes juegos.			X			X						X	
	Demuestra mediante gestos la relación de lo que dice y siente.			X			X						X	
	Muestra seguridad en si mismo para dirigir el juego.			X			X						X	
AUTORREGULACIÓN	Dirige adecuadamente sus emociones sin enojarse o ponerse triste durante los diversos juegos.			X			X						X	
	Actúa honestamente aceptando sus errores en el juego.			X			X						X	
	Cumple los acuerdos propuestos por el grupo durante el juego.			X			X						X	





## INFORME DE OPINION (JUICIO DE EXPERTO)

### IV. DATOS GENERALES:

- 4.1. **Título del Proyecto de Investigación:** Programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos para desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314
- 4.2. **Objetivo:** Demostrar que el Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos permitirá el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314.
- 4.3. **Autoras:** Barrios Naves Karol Milagros / Murga Minaya Gisell Liseth
- 4.4. **Instrumento de evaluación:** Lista de cotejo. (instrumento que se utilizará en el pre test y post test).
- 4.5. **Apellidos y nombres del Experto:** Dra. Mirtha Herrera Alamo
- 4.6. **Títulos Académicos:**
  - Lic. Educación Inicial
  - Doctora en Educación
- 4.7. **Institución donde labora:** Universidad Nacional del Santa.
- 4.8. **Experiencia profesional:**
  - Docente y directora en Institución Educativa
  - Docente universitaria (USP – UNS)











## INFORME DE OPINION (JUICIO DE EXPERTO)

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Título del Proyecto de Investigación:** Programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos para desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314
- 1.2. **Objetivo:** Demostrar que el Programa WAMRAKUNA ALLIKUY basado en Juegos Cooperativos permitirá el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314.
- 1.3. **Autoras:** Barrios Naves Karol Milagros / Murga Minaya Gisell Liseth
- 1.4. **Instrumento de evaluación:** Lista de cotejo. (instrumento que se utilizará en el pre test y post test).
- 1.5. **Apellidos y nombres del Experto:** Lic. Elda Ruth Flores Mendoza
- 1.6. **Títulos Académicos:**
  - Lic. Educación Básica: Educación Inicial, Primaria y Secundaria hasta 3° grado
  - Bachiller en Educación Inicial
- 1.7. **Institución donde labora:** Universidad Nacional del Santa.
- 1.8. **Experiencia profesional:**
  - 37 años Docencia en Educación Inicial

I. ASPECTOS A EVALUAR: (Tener en cuenta en cada aspecto de validación)

D= Deficiente R= Regular B= Bueno E= Excelente

DIMENSIONES	ITMES	CLARIDAD			OBJETIVIDAD			COHERENCIA			PERTINENCIA			OBSERVACIONES		
		D	R	E	D	R	E	D	R	E	D	R	E			
JUEGOS	COOPERACIÓN	Trabajan en equipo de manera armoniosa.			X									X		
		Resuelve problemas simples durante los juegos con el apoyo de sus compañeros.			X										X	
		Se integra en diversos equipos con facilidad.			X										X	
COOPERATIVOS	SOLIDARIDAD	Comparte con sus compañeros los materiales que se están utilizando.			X									X		
		Apoya a sus compañeros cuando se presenta dificultades en el juego.			X									X		
		Permite que le ayuden durante el juego.			X									X		
ACTIVOS	ACEPTACIÓN DE LAS DIFERENCIAS	Expresa ideas para ejecutar las actividades lúdicas.			X									X		
		Escucha las opiniones de sus compañeros durante el juego.			X									X		
		Respeto las ideas de sus compañeros asumiendo como suya sin enojarse o entristecerse.			X									X		
INTELIGENCIA	AUTOCONOCIMIENTO	Reconoce las emociones de felicidad, tristeza o enojo en los diferentes juegos.			X									X		
		Demuestra mediante gestos la relación de lo que dice y siente.			X									X		
		Muestra seguridad en sí mismo para dirigir el juego.			X									X		
	AUTORREGULACIÓN	Dirige adecuadamente sus emociones sin enojarse o ponerse triste durante los diversos juegos.			X									X		
		Actúa honestamente aceptando sus errores en el juego.			X									X		
		Cumple los acuerdos propuestos por el grupo durante el juego.			X									X		





## 6.8 AUTORIZACIÓN Y SESIÓN DE DERECHO DE IMAGEN

### AUTORIZACIÓN Y SESION DE DERECHO DE IMAGEN

PROYECTO DE TESIS: PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314

Por la presente, el Sr. / Sra. Nancy Casfills Castillo con Documento de Identidad N° 32967059 en su calidad de padre/madre o tutor legal de su hijo/a Esperanza Zucchetto Reyes Autoriza expresamente la participación de su hijo/a en este proyecto de tesis y autoriza igualmente la realización de fotografías y /o videos de su hijo/a, y cede en exclusiva los derechos de imagen de su hijo/a correspondiente a dichas fotografías y/o videos que serán realizados únicamente durante las actividades del PROYECTO DE TESIS: PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314.

En consecuencia, autoriza expresamente a las autoras Karol Barrios Naves y Gisell Murga Minaya, para que haga uso gratuito de los derechos de imagen de su hijo/a en las publicaciones sin ánimo de lucro que edite, en los anexos de la tesis como evidencias relacionado con el proyecto.

Firmado .....  


27 ..... de 09 del 2019, Chimbote

### AUTORIZACIÓN Y SESION DE DERECHO DE IMAGEN

PROYECTO DE TESIS: PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314

Por la presente, el Sr. / Sra. Karina More Saravia con Documento de Identidad N° 40453006 en su calidad de padre/madre o tutor legal de su hijo/a Diego Rodriguez More Autoriza expresamente la participación de su hijo/a en este proyecto de tesis y autoriza igualmente la realización de fotografías y /o videos de su hijo/a, y cede en exclusiva los derechos de imagen de su hijo/a correspondiente a dichas fotografías y/o videos que serán realizados únicamente durante las actividades del PROYECTO DE TESIS: PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314.

En consecuencia, autoriza expresamente a las autoras Karol Barrios Naves y Gisell Murga Minaya, para que haga uso gratuito de los derechos de imagen de su hijo/a en las publicaciones sin ánimo de lucro que edite, en los anexos de la tesis como evidencias relacionado con el proyecto.

Firmado .....  


27 ..... de 09 del 2019, Chimbote

AUTORIZACIÓN Y SESION DE DERECHO DE IMAGEN

PROYECTO DE TESIS: PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314

Por la presente, el Sr. / Sra. Deysi Escobedo Robán..... con Documento de Identidad N° 4.063.9672..... en su calidad de padre/madre o tutor legal de su hijo/a Dylan Rodríguez Escobedo Autoriza expresamente la participación de su hijo/a en este proyecto de tesis y autoriza igualmente la realización de fotografías y /o videos de su hijo/a, y cede en exclusiva los derechos de imagen de su hijo/a correspondiente a dichas fotografías y/o videos que serán realizados únicamente durante las actividades del PROYECTO DE TESIS: PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314.

En consecuencia, autoriza expresamente a las autoras Karol Barrios Naves y Gisell Murga Minaya, para que haga uso gratuito de los derechos de imagen de su hijo/a en las publicaciones sin ánimo de lucro que edite, en los anexos de la tesis como evidencias relacionado con el proyecto.

Firmado .....  


..... 27 de ..... 09 del 2019, Chimbote

AUTORIZACIÓN Y SESION DE DERECHO DE IMAGEN

PROYECTO DE TESIS: PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314

Por la presente, el Sr. / Sra. Angello Delgado Chero..... con Documento de Identidad N° 4.655.2174..... en su calidad de padre/madre o tutor legal de su hijo/a JAM ARGUERA Delgado Autoriza expresamente la participación de su hijo/a en este proyecto de tesis y autoriza igualmente la realización de fotografías y /o videos de su hijo/a, y cede en exclusiva los derechos de imagen de su hijo/a correspondiente a dichas fotografías y/o videos que serán realizados únicamente durante las actividades del PROYECTO DE TESIS: PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314.

En consecuencia, autoriza expresamente a las autoras Karol Barrios Naves y Gisell Murga Minaya, para que haga uso gratuito de los derechos de imagen de su hijo/a en las publicaciones sin ánimo de lucro que edite, en los anexos de la tesis como evidencias relacionado con el proyecto.

Firmado .....  


..... 27 de ..... 09 del 2019, Chimbote



AUTORIZACIÓN Y SESION DE DERECHO DE IMAGEN

PROYECTO DE TESIS: PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314

Por la presente, el Sr. / Sra. Rosa Victoria Franco Ruiz con Documento de Identidad N° 43799168 en su calidad de padre/madre o tutor legal de su hijo/a Shirel Vercaeny Farro

Autoriza expresamente la participación de su hijo/a en este proyecto de tesis y autoriza igualmente la realización de fotografías y /o videos de su hijo/a, y cede en exclusiva los derechos de imagen de su hijo/a correspondiente a dichas fotografías y/o videos que serán realizados únicamente durante las actividades del PROYECTO DE TESIS: PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314.

En consecuencia, autoriza expresamente a las autoras Karol Barrios Naves y Gisell Murga Minaya, para que haga uso gratuito de los derechos de imagen de su hijo/a en las publicaciones sin ánimo de lucro que edite, en los anexos de la tesis como evidencias relacionado con el proyecto.

Firmado .....



.....de..... del 2019, Chimbote

AUTORIZACIÓN Y SESION DE DERECHO DE IMAGEN

PROYECTO DE TESIS: PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314

Por la presente, el Sr. / Sra. Thalia Izcama Villaverde con Documento de Identidad N° 74073123 en su calidad de padre/madre o tutor legal de su hijo/a Brianna Santa Cruz Izcama

Autoriza expresamente la participación de su hijo/a en este proyecto de tesis y autoriza igualmente la realización de fotografías y /o videos de su hijo/a, y cede en exclusiva los derechos de imagen de su hijo/a correspondiente a dichas fotografías y/o videos que serán realizados únicamente durante las actividades del PROYECTO DE TESIS: PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314.

En consecuencia, autoriza expresamente a las autoras Karol Barrios Naves y Gisell Murga Minaya, para que haga uso gratuito de los derechos de imagen de su hijo/a en las publicaciones sin ánimo de lucro que edite, en los anexos de la tesis como evidencias relacionado con el proyecto.

Firmado .....



.....de..... del 2019, Chimbote

AUTORIZACIÓN Y SESION DE DERECHO DE IMAGEN

PROYECTO DE TESIS: PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314

Por la presente, el Sr. / Sra. Cristina Mendoza Nilla con Documento de Identidad N° 32432085 en su calidad de padre/madre o tutor legal de su hijo/a Dania Rosal Mendoza Autoriza expresamente la participación de su hijo/a en este proyecto de tesis y autoriza igualmente la realización de fotografías y /o videos de su hijo/a, y cede en exclusiva los derechos de imagen de su hijo/a correspondiente a dichas fotografías y/o videos que serán realizados únicamente durante las actividades del PROYECTO DE TESIS: PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314.

En consecuencia, autoriza expresamente a las autoras Karol Barrios Naves y Gisell Murga Minaya, para que haga uso gratuito de los derechos de imagen de su hijo/a en las publicaciones sin ánimo de lucro que edite, en los anexos de la tesis como evidencias relacionado con el proyecto

Firmado 

..... 27 ..... de ..... 09 ..... del 2019, Chimbote

AUTORIZACIÓN Y SESION DE DERECHO DE IMAGEN

PROYECTO DE TESIS: PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314

Por la presente, el Sr. / Sra. Cherie Rerez Mercado con Documento de Identidad N° 42906108 en su calidad de padre/madre o tutor legal de su hijo/a Ayshe Chiquimango Autoriza expresamente la participación de su hijo/a en este proyecto de tesis y autoriza igualmente la realización de fotografías y /o videos de su hijo/a, y cede en exclusiva los derechos de imagen de su hijo/a correspondiente a dichas fotografías y/o videos que serán realizados únicamente durante las actividades del PROYECTO DE TESIS: PROGRAMA WAMRAKUNA ALLIKUY BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N°314.

En consecuencia, autoriza expresamente a las autoras Karol Barrios Naves y Gisell Murga Minaya, para que haga uso gratuito de los derechos de imagen de su hijo/a en las publicaciones sin ánimo de lucro que edite, en los anexos de la tesis como evidencias relacionado con el proyecto.

Firmado 

..... 27 ..... de ..... 09 ..... del 2019, Chimbote

## 6.9. CONSTANCIA DE EJECUCIÓN



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°314

21 DE ABRIL- CHIMBOTE

### CONSTANCIA

Por medio de la presente se hace constar que las estudiantes Barrios Naves Karol Milagros y Murga Minaya Gisell, ejecutaron 20 actividades para su proyecto de Tesis: Programa Wamrakuna Allikuy basados en juegos cooperativos para desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años, en el aula de pequeños constructores a cargo de la Docente Karla Sanchez Galindo; de lunes a viernes en un horario de 11.40am a 12.20pm, a partir del 11 de noviembre al 09 de diciembre del 2019.

Se extiende la presente constancia, a solicitud de las interesadas y para los fines que estime conveniente.

ATENTAMENTE



  
Mg. Susana M. Ancachi Llanos  
DIRECTORA

Lic. Susana Ancachi Llanos

Directora





INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°314

21 DE ABRIL- CHIMBOTE

### CONSTANCIA

Por medio de la presente se hace constar que las estudiantes Barrios Naves Karol Milagros y Murga Minaya Gisell, ejecutaron 20 actividades para su proyecto de Tesis: Programa Wamrakuna Allikuy basados en juegos cooperativos para desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años, en el aula de pequeños constructores a cargo de la Docente Karla Sanchez Galindo; de lunes a viernes en un horario de 11.40am a 12.20pm, a partir del 11 de noviembre al 09 de diciembre del 2019.

Se extiende la presente constancia, a solicitud de las interesadas y para los fines que estime conveniente.

ATENTAMENTE

---

Lic. Karla Sanchez Galindo

Docente



## ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Mary Juana Alarcón Neira docente adscrita a la

Facultad	Ciencias		Educación	X	Ingeniería	
Departamento académico		Educación y Cultura				
Escuela de Posgrado		Maestría			Doctorado	

Programa: Escuela Profesional de Educación Inicial

De la Universidad Nacional del Santa. Asesora del proyecto de investigación intitulado

Programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos para desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E N°314.

De la bachiller: Karol Milagros Barrios Naves/ Gisell Liseth Murga Minaya de la Escuela Profesional de Educación Inicial.

La suscrita dicha informe y concluyo que cada una de las semejanzas detectadas no constituye plagio. A mi fiel saber y entender el informe cumple con todas las pautas para el uso de citas y referencias dadas por la Universidad Nacional del Santa.

Nuevo Chimbote, 20 de Mayo de 2021

Firma:

Nombres y Apellidos del docente asesor: Mary Juana Alarcón Neira

DNI N°33264549



## DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA

Yo, Karol Milagros Barrios Naves/ Gisell Liseth Murga Minaya egresada de la

Facultad	Ciencias		Educación	X	Ingeniería	
----------	----------	--	-----------	---	------------	--

Departamento académico	Educación y Cultura				
------------------------	---------------------	--	--	--	--

Escuela de Posgrado	Maestría		Doctorado	
---------------------	----------	--	-----------	--

Programa: Escuela Profesional de Educación Inicial

De la Universidad Nacional del Santa, declaro que el trabajo de investigación intitulado:

Programa Wamrakuna Allikuy basado en juegos cooperativos para desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E N°314.

presentado en 62 folios, para la obtención del:

Grado académico	( )
-----------------	-----

Título profesional ( X )	Investigación Anual	( )
--------------------------	---------------------	-----

- He citado todas las fuentes empleadas, no he utilizado otra fuente distinta a las declaradas en el presente trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido presentado con anterioridad ni completa ni parcialmente para la obtención de grado académico o título profesional.
- Comprendo que el trabajo de investigación será público y por lo tanto sujeto a ser revisado electrónicamente para la detección de plagio por el VRIN.
- De encontrarse uso de material intelectual sin el reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el proceso disciplinario.

Nuevo Chimbote, 20 de Mayo de 2021

Firma:

Nombres y Apellidos: Karol Milagros Barrios Naves/ Gisell Liseth Murga Minaya

DNI N° 75098120 / 73127434